REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO

Nintendo Acción

AÑO VIII Nº 77 - 395 PTAS - 2,37 €



SUPERTEST GAME BOY

Todos los juegos y periféricos para tu portátil

HYBRID HEAVEN, NBA 99, GOEMON 2...

Probamos los nuevos bombazos de Konami

Avalancha para GAME BOY COLOR

La Pesadilla de los Pitufos
Crazy Castle 3
V-Rally
Shadowgate
Men in Black
ISS 99

Velocidad y aventura en tu Nintendo 64 «Beetle Adventure Racing»

Regalamos 20 cartuchos





PRIMERA REVIEW

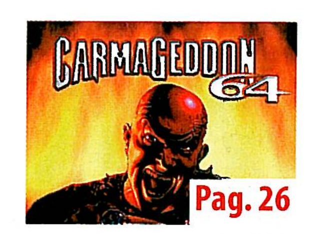


CASTLEVANIA 64

¡¡Terroríficamente divertido!!

Descubre los 50 mejores TRUCOS para ZELDA 64

Sumario Nº77 Abril



Pag. 26



Pag. 31



Pag. 32



Pag. 20



Pag. 34



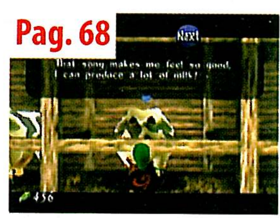
Pag. 10



Pag. 48

Novedades y futuro

Lo más destacable del mes es Castlevania 64, que por fin ve la luz en Nintendo. Respecto al futuro, aquí tienes un buen repaso de los juegos que utilizarán el Expansion Pak.



Pag. 68

Supertest

Por fin los usuarios de Game Boy tienen un test a su medida. En este catálogo que hemos hecho están todos los juegos de GB y GBColor que podéis comprar, además por supuesto de los perifèricos.



Pag. 80

Guías

No te pierdas la entrega final de V-Rally, atento a la primera de Body Harvest y descubre los 50 mejores trucos para Zelda 64.

Director Editorial Domingo Gómez
Director Juan Carlos García Diaz
Directora de Arte Susana Lurguie
Redacción Javier Domínguez
Diseño y Autoedición Miguel Alonso, Fernando Bravo, David Lillo
Secretaria de Redacción Ana Mª Torremocha
Colaboradores Javier Abad, Rubén J. Navarro, Roberto Anguita, Héctor Domínguez

Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**
Director General Karsten Otto
Subdirectores generales Rodolfo de la Cruz, Domingo Gómez, Amalio Gómez, Tito Klein
Coordinación de Producción Lola Blanco
Departamento de Sistemas Javier del Val
Fotografía Pablo Abollado
Departamento de Circulación Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones Cristina del Rio, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora Comercial Mamen Perera
Madrid: Jefe de Publicidad Mónica Marín. E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad Diana Chicot. E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes.
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
Norte: Maria Luisa Merino. C/Amesti, 6-4º. 48990 Algorta, Vizcaya.
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena. C/Numancia, 185-4º.
08034 Barcelona. Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ºA. 46002 Valencia.
Tel. 96 352 60 90. Fax: 96 352 58 05
Andalucia: Rafael Marín Montilla. C/Murillo, 6.
41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla. Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
Redacción, Administración y Publicidad
C/ Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel. 902 11 13 15 / 91 654 81 99. Fax: 91 654 86 92

Pedidos y Suscripciones Tel. 91 654 84 19 / 91 654 72 18
Distribución Dispaña. C/General Perón, 27-7ª planta
28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal M-36689-1992

Alta solicitada en OJD.

Hobby Press es una empresa del Grupo Axel Springer





AHORA, PODÉIS COMUNICAROS CON NOSOTROS POR CORREO ELECTRÓNICO

Hemos puesto una serie de buzones de correo electrónico a vuestro servicio.

trucos.nintendoaccion@hobbypress.es
Para que nos mandéis vuestros trucos

nintendojo.nintendoaccion@hobbypress.es
Compra, venta, clubes, intercambios

sugerencias.nintendoaccion@hobbypress.es
Todo lo que queráis decirnos

elpulso.nintendoaccion@hobbypress.es
Vuestra lista de éxitos

consultorio.nintendoaccion@hobbypress.es
Para resolver vuestras dudas

TÚ ERES LUKE SKYWALKER OCUPA TU PUESTO

STAR WARS ROGUE SQUADRON

En *Star Wars: Rogue Squadron* tú eres Luke Skywalker. Como comandante de las Fuerzas Aéreas de la Alianza Rebelde podrás elegir entre 5 tipos diferentes de starfighters, 15 planetas que salvar de la destrucción y un hangar lleno de torpedos de protones, misiles blaster y cañones láser. Acaba con las fuerzas del Imperio. Libera las galaxias desde tu Nintendo 64

¿Quieres más hiperespacio? consigue pantallas en alta resolución con la expansión de memoria Nintendo 64.

EXPANSIÓN DE MEMORIA

NINTENDO 64

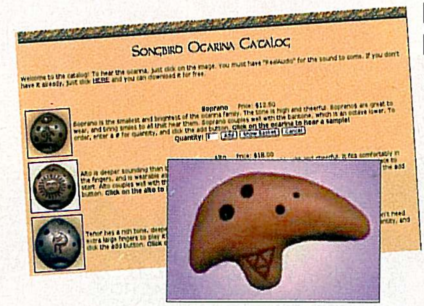
www.nintendo.es



qué cosas

Ocarinas por correo

Está claro que Zelda ha puesto de moda lo de las Ocarinas, bellos instrumentos musicales de viento, por lo demás. Y es que **buceando por Internet hemos dado con una página que vende ocarinas** por correo. Como lo oís, y encima permite **escuchar su sonido directamente desde la web.** Si queréis probarlo, conectaos a songbirdocarina.com.



Game Boy Rumble

Es lo último que se ha inventado la gran N. **Un rumble incorporado al cartucho de Game Boy Color.** No, no hablamos de un Rumble en sí mismo para GB, sino de cartuchos que lo traen puesto. El primero que nos ha llegado, y que por supuesto hemos probado, es el de **Top Gear Pocket** (o Rally) de Kemco. Sabemos que también hay **un Kirby preparado** para vibrar. Y seguro que pronto se van a añadir más, porque la sensación es única. **De momento no tenemos precio...**

la prensa



Tres de las más importantes revistas han coincidido en su última portada. Tanto las americanas **Nintendo Power** y **EGM**, como la británica **Nintendo Official Magazine,** han elegido **«Mario Party»** como su juego estrella. No es mal reclamo, ni por supuesto mala elección. En España no las teníamos todas con nosotros sobre el tema, pero ahora que sabemos que «Mario Party» saldrá a la venta, igual, quién sabe, lo ponemos en la nuestra.

in

- ▲ -La (inesperada) llegada de **«A Bug´s Life»**, «Bichos» se ha titulado la película, de la mano de Activision. Y tiene muy buena pinta.
- ▲ -Los (espectaculares) nuevos títulos de **Konami** para N64 y GBC. A destacar «Castlevania 64», «Hybrid Heaven», «Goemon 2» y el genial «ISS 99».
- ▲ -La (me tienes en ascuas) noticia de qu finalmente **«Mario Party»**, el delicioso juego para compartir de N64, va a ver finalmente la luz. Aunque esté en inglés.
- ▲ -El (era seguro) puesto número 1 de **«Rogue Squadron»** en el último Top de ventas en Gran Bretaña. Y aquí también se está saliendo.
- ▲ -La (tumultuosa y exitosa) fiesta de entrega de los **Hobby Premios.** Teníamos que celebrarlo de esta manera.
- ▲ -El (todavía no valorado) anuncio de que **«Pokémon»** para Game Boy llegará en castellano. Ese juego va a ser la repera.
- ▲ -Los (sorprendentes) próximos lanzamientos para **Game Boy Color:** desde «F-1 WGP» a «Shadowman», pasando por «La abeja Maya» o el propio «Conker´s Pocket Tales».
- ▲ -Lo (chulo) que luce el nuevo Volkswagen Escarabajo en el fenomenal «Bettle Adventure Racing» que va a lanzar EA.

out

- ▼ -Algunas (todo tiene su parte mala) **conversiones para GBC** que se esperaban ansiosamente, como «Rampage» o «Mortal Kombat 4».
- ▼ -Que (lamentablemente) aún no sepamos quién o cuándo se va a lanzar el formidable **«Rush 2»** de Midway, en España, cuando en USA hace ya tiempo que está arrasando.
- ▼ -El (mecachis) flojísimo balance de **lanzamientos de N64 durante** este mes. Si no llega a ser por «Castlevania 64»...
- ▼ -El (no nos lo creemos) retraso que está sufriendo **«Duke Zero Hour».** Con las ganas que tenemos de echarle el guante, y nos lo está poniendo difícil.
- ▼ -Los (condenados) juegos que siempre parece que salen pero nunca dan la cara, como **«Rev Limit»,** de Seta, o el inefable «Earthworm Jim 3D».
- ▼ -La (inexplicable) cortísima duración del **«Men in Black»** de Game Boy Color. Con el despliegue técnico que muestra...
- ▼ -Las (contradictorias) noticias que estamos recibiendo sobre la salida del **64DD.** Unas veces parece que sí sale, y al minuto siguiente nos quedamos con las ganas.

el pulso

GAME BOY/GAME BOY COLOR

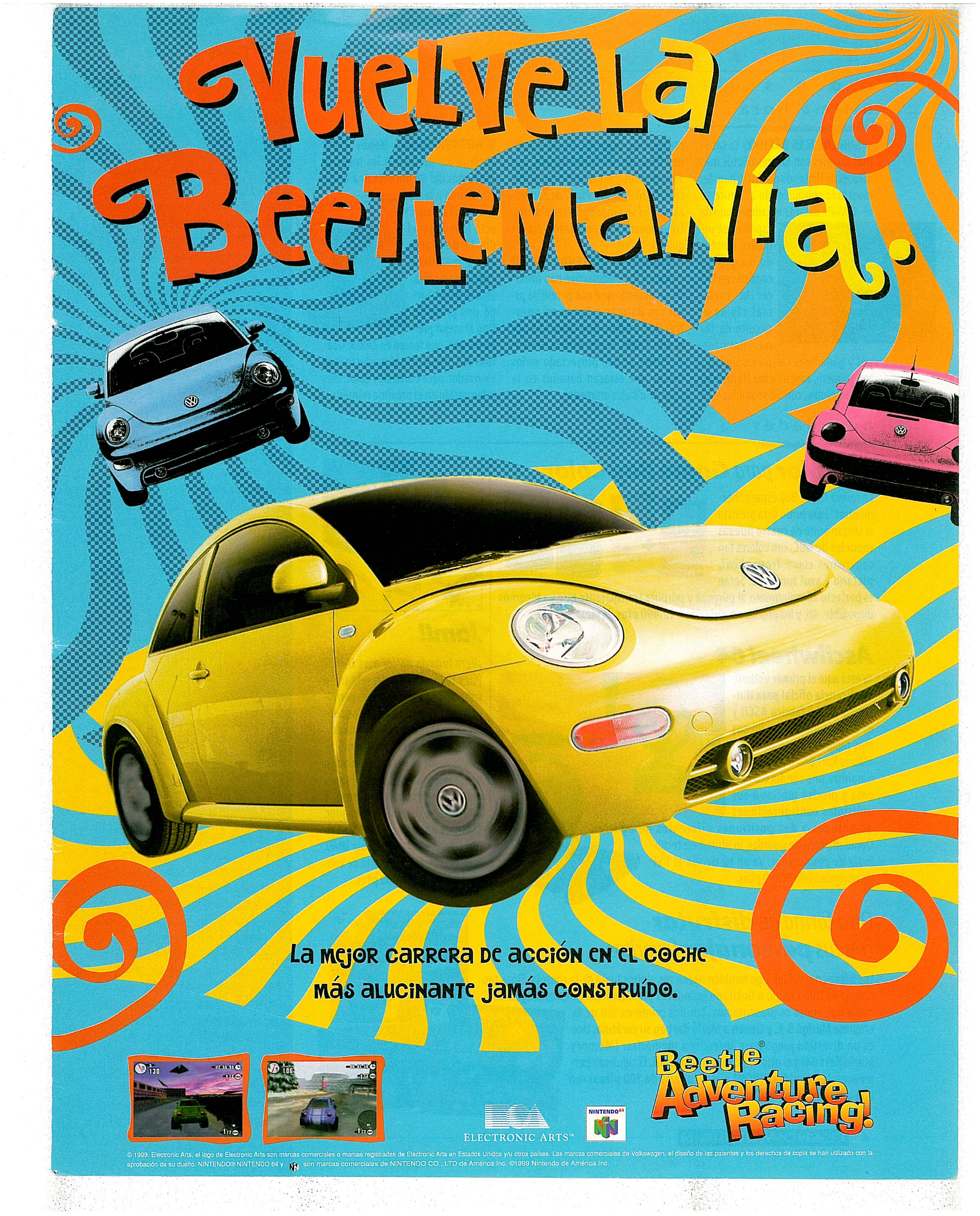
Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. LEGEND OF ZELDA DX GBC	=	2
2. WARIOLAND II GBC	=	2
3. TUROK 2 GBC	3	5
4. V-RALLY GBC	N	1
5. BUGS & LOLA BUNNY GBC	4	3
6. GAME & WATCH GALLERY 2	7	2
7. TETRIS DX GBC	6	3
8. PIOLÍN Y SILVESTRE GBC	=	4
9. POWER QUEST GBC	=	2
10. QUEST FOR CAMELOT GBC	=	2

SUPER NINTENDO

Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. Lufia	=	12
2. FIFA: RAM 98	=	15
3. Terranigma	=	25
4. Donkey Kong Country 3	=	28
5. Lucky Luke	=	16
6. Tintín: El Templo del Sol	=	28
7. Kirby's Fun Pack	=	26
8. Street Fighter Alpha 2	=	28
9. Tetris Attack	=	30
10. Super Mario World 2	=	32

NINTENDO 64

Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. THE LEGEND OF ZELDA	=	5
2. TUROK 2	=	6
3. V-RALLY 99	4	5
4. GOLDENEYE 007	4	18
5. CASTLEVANIA 64	N	1
6. F-1 WORLD GRAND PRIX	=	7
7. BANJO-KAZOOIE	3	8
8. FIFA 99	=	2
9. SUPER MARIO 64	=	26
10. ISS 98	=	7
11. ROGUE SQUADRON	7	3
12. MISSION:IMPOSSIBLE	=	7
13. MICROMACHINES 64 TURBO	=	2
14. F-ZERO X	=	5
15. FORSAKEN	=	10
16. NBA JAM 99	=	4
17. BODY HARVEST	=	4
18. WCW/nWO REVENGE	=	2
19. MORTAL KOMBAT 4	20	8
20. CENTRE COURT TENNIS	11	3


Vuelve la Beetlemanía.
La mejor carrera de acción en el coche
más alucinante jamás construído.
ELECTRONIC ARTS™
NINTENDO64
Beetle® Adventure Racing!
© 1999. Electronic Arts, el logo de Electronic Arts son marcas comerciales o marcas registradas de Electronic Arts en Estados Unidos y/u otros países. Las marcas comerciales de Volkswagen, el diseño de las patentes y los derechos de copia se han utilizado con la aprobación de su dueño. NINTENDO® NINTENDO 64 y son marcas comerciales de NINTENDO CO., LTD de América Inc. ©1999 Nintendo de América Inc.

consultorio

última hora

■**SON LOS MÁS RÁPIDOS** Ya sabemos quiénes son los tres pilotos más veloces de Nintendo 64. Así lo han demostrado conduciendo al límite su «F-1 WGP» durante el campeonato de España que organizó Nintendo. La prueba consistía en hacer la vuelta más rápida al circuito de Jerez. Y los tiempos y ganadores fueron los siguientes. primero, **Jorge Pérez Honrubia, de Barcelona,** con 52 segundos y 52 centésimas; segundo, **Oscar Martínez Ciruelos, de Guadalajara,** con 53 segundos y 60 centésimas; y tercero, **Daniel Radio Pina,** de Zaragoza, con 53 segundos y 98 centésimas. Enhorabuena a los premiados, y ¡a ver quién les bate!



■**BATMAN EN NINTENDO** UBI Soft y Warner Bros Interactive han firmado un acuerdo que nos permitirá jugar con **Batman y Robin en nuestras N64 y Game Boy Color allá por el año 2.000.** Según explica Nintendo Power, se han proyectado varios títulos que estarán basados en la serie de dibujos animados.

■**HOBBYPREMIOS** Hobby Press entregó los premios a los mejores productos del 98 durante una fiesta que reunió a la flor y nata del sector. El acto tuvo lugar el día **11 de marzo** en el madrileño Palacio de Gaviria. Esta revista otorgó dos premios. Uno al mejor juego del año, que recayó en **Zelda: Ocarina of Time,** y otro al producto más innovador, para **Game Boy Color.** Más información en el próximo número.



novedades

Más **color** *para* **Game Boy Color**





La nueva Game Boy espera "hermanitos". Para **junio** está previsto el lanzamiento de **cuatro nuevos modelos de GBC,** con colores tan sugerentes como **fresa, kiwi, plátano y azul turquesa.** Serán el perfecto complemento al púrpura y púrpura transparente que ya tenemos disponible. Ah, y los precios no variarán. A **12.490 ptas.** la pieza.

Asciiwheel 64



Ya está aquí el **primer volante con licencia oficial para Nintendo 64.** Lo fabrica **ASCII** y es compatible con los juegos más rápidos y famosos, como «Mario Kart 64» o «F-Zero X». Garantiza una conducción rápida y precisa gracias a sus **múltiples configuraciones de botones y dos posiciones diferentes de agarre.** Duradero, fácil de guardar, lo último en tecnología de conducción, ya en tu tienda al PVP recomendado de **9.990 ptas.**

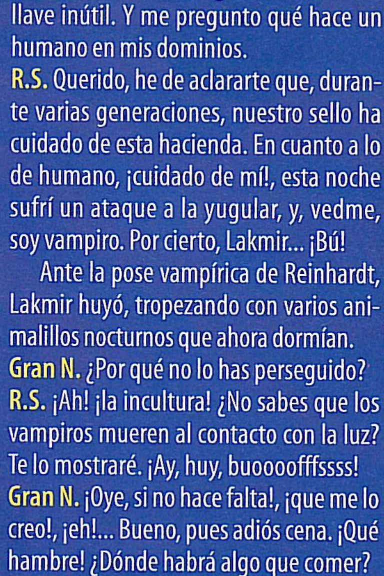


Jam!!

¿Pero todavía no conoces JAM!!? Pues te lo vamos a presentar. Se trata de un dispositivo que permite **jugar con cualquier consola en la pantalla de tu ordenador.** JAM!! aprovecha el sonido multimedia de los PC y la alta resolución de los monitores para que juguemos con el máximo realismo. Y funciona en cualquier ordenador. JAM!! es un producto **AIMS-Lab** que distribuye la compañía UMD. Buscadlo en vuestro punto de venta al precio de **11.000 ptas.**

Otra forma de **disfrutar** *con tus* **personajes** *favoritos*

Los héroes del videojuego también hacen sus pinitos fuera de la consola. Tipos tan populares como Mario o Goku son los nuevos protagonistas de estos juegos de mesa que ahora os presentamos. Los dos primeros son de la empresa **Marigó S.A. y tienen a Mario Kart en su carátula.** Uno es un divertido juego para aprender a memorizar (**Memory Mario Kart 64**) y el otro es un **dominó infantil.** El siguiente pertenece a la compañía **DINOVA** y es un **puzzle de 100 piezas** con una imagen de Dragon Ball Z.



Nintendo con orejas

Por Javier Schneider

La noche se mostraba benévola con fauna y flora. Los animalillos diurnos dormían plácidamente, y los nocturnos escapaban, espantados por la extraña figura que se acercaba por el camino. A las flores les daba todo un poco igual.

Gran N. ¡Hay que ver, este Reinhardt! Me dice que me espera para cenar en su castillo, pero no me dice dónde está. Aunque me da en la N que debería ir por allí...

La Gran N echó a andar. Después de trastabillar nueve veces con los animalillos diurnos durmientes tirados en el camino, vislumbró una sombra en la maleza.

Gran N (algo nerviosa). ¿Cuálo anda ahí?

Sombra en la maleza. El gran mago Lakmir, soberano del castillo de Shadowgate. Y no interrumpas, o invoco un dragón QTC.

Gran N (más tranquila). ¿Y cuálo es eso?

Lakmir. Un dragón que haría que te escondieras entre la maleza con las mismas intenciones que mi magna persona.

Gran N. ¿Y cuálas son tus intenciones?

Lakmir. No, creo que ya no me quedan intenciones. ¿Tienes un poco de papel higiénico? Gracias, maja.

Saliendo dignamente de la maloliente maleza y habiéndose colocado la túnica, Lakmir guió a la Gran N en agradecimiento. Después de caminar toda la noche...

Lakmir. Al fin hemos llegado a mi ostentoso castillo. Llamemos, ya que mi llave no abre, usando esta aldaba nueva.

Reinhardt Schneider. ¡Ah! ¡Buenos días! Mi bienhadado invitado se ha dignado a acompañarme a cenar, nueve horas después de la hora convenida, debo decir. Y, ¿a quién tengo el honor de dirigir la palabra?

Lakmir. Al excelso mago Lakmir, el de la llave inútil. Y me pregunto qué hace un humano en mis dominios.

R.S. Querido, he de aclararte que, durante varias generaciones, nuestro sello ha cuidado de esta hacienda. En cuanto a lo de humano, ¡cuidado de mí!, esta noche sufrí un ataque a la yugular, y, vedme, soy vampiro. Por cierto, Lakmir... ¡Bú!

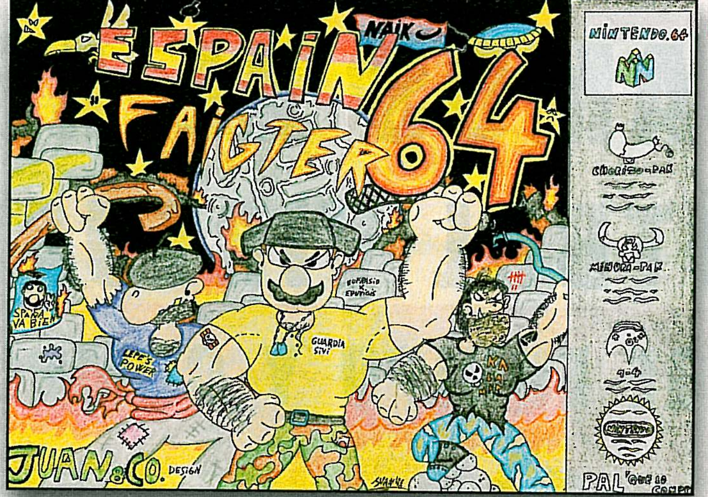
Ante la pose vampírica de Reinhardt, Lakmir huyó, tropezando con varios animalillos nocturnos que ahora dormían.

Gran N. ¿Por qué no lo has perseguido?

R.S. ¡Ah! ¡la incultura! ¿No sabes que los vampiros mueren al contacto con la luz? Te lo mostraré. ¡Ay, huy, buooooffffssss!

Gran N. ¡Oye, si no hace falta!, ¡que me lo creo!, ¡eh!... Bueno, pues adiós cena. ¡Qué hambre! ¿Dónde habrá algo que comer?

Florecillas. ¿Por qué nos miras así?, ¿tú eres tonto, o comes...? ¡Cielos! ¡ARGH!



Juan García González
(Ávila)

Vaya, Juan nos ha enviado la carátula del primero juego de Nintendo 64 que se programa en España. Sí, sí, Espain Fighter 64. ¿Arcade, lucha, plataformas? Pues parece que tiene de todo. ¿El héroe? ¡Mario con un tricornio y bigote, acompañado de unos tipos muy brutos que no van a dejar títere con cabeza! ¿Cuándo llegará? Cuando Juan se decida a programarlo... ¡Enhorabuena por tu dibujo!

ARDISTEL, S.L.



José Carlos Acedo Amado *(Cáceres)*



Alejandro Ortega Freire *(Tenerife)*



Juan Pérez Vacas *(Madrid)*

Enviadnos vuestros dibujos y, si son publicados, conseguiréis un **fenomenal llavero- reloj con forma de pad.**

La dirección es: Nintendo Acción. Hobby Press. C/Ciruelos, 4. 28700 S.S. de los Reyes. Madrid.

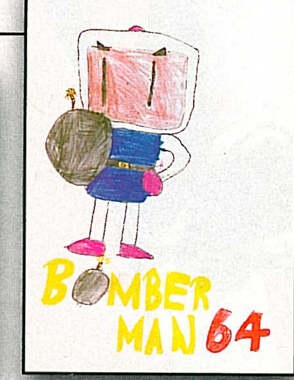
los más pequeños



Sergio Gutiérrez Chaparro *5 años (Barcelona)*



Eduardo Ramírez Fernández *7 años (Cuenca)*



Aris Serrallonga *8 años (Barcelona)*

Regalo de los buenos para la gente de las cartas y de las fotillos. Si queréis un reloj megachachi de Nintendo 64, mandad vuestras cartas y fotos originales a la dirección de costumbre.



BUSCAMOS AL AS DEL FÚTBOL VIRTUAL

ELIGE EQUIPO Y COMPITE

DERECHOS DE INSCRIPCIÓN 1.664 PTAS. (10 EUROS)



1.- Carnet de inscripción.
2.- Juego multimedia "El Mister".
3.- Normas y reglamento.
4.- Pegatina del campeonato.
5.- Calendario del campeonato.
6.- Promoción memory card.
7.- Promoción Via Voice 98 Home de IBM.
8.- Promoción Arrakis (regalo de 500 modems).

Teléfono de información, 902 203 902

PARTICIPA:
Ponte a los mandos de tu ordenador o videoconsola. Entra en FIFA'98®, FIFA'99®, PC-FÚTBOL 6.0® ó PC-FÚTBOL 7.0® y demuestra lo que sabes hacer con un balón. Del 15 de marzo al 30 de mayo, disfruta como nunca de tu propia LIGA.

MÁS DE 6 MILLONES DE PTAS. EN PREMIOS

CÓMO SE JUEGA:
Para participar, tienes que elegir un equipo de Primera División y jugar con él un mínimo de 4 partidos por semana (2 tiempos de 4 minutos) en la modalidad de Liga de tu videojuego.

SEGUIMIENTO DEL CAMPEONATO:
Transmite los resultados a la Organización a través de los cupones que aparecerán semanalmente en as o a través de la página web de COEVYS. En estos medios podrás seguir también las clasificaciones. En cada zona hay 3 finalistas por modalidad (3 de FIFA y 3 de PC-Fútbol) para cada categoría (Junior y Senior), que pasarán a la final de zona y sus ganadores jugarán la final nacional. No olvides que tienes que almacenar tus resultados en un disquete o una memory card. Si no tienes una, en el pack de inscripción encontrarás una oferta especial.

CON LA COLABORACIÓN DE:











INSCRÍBETE YA:

- Enviando el cupón adjunto al Campeonato de Fútbol Virtual as. Aptdo de correos 55240, C.P. 28080 de Madrid.
- A través de la página Web del Campeonato (www.coevys.es).
- Llamando al 902 488 488, servicio de venta de entradas CAJA MADRID (pago mediante tarjeta de crédito).

Pc Fútbol 6.0 y PC Fútbol 7.0 son marcas registradas de Dinamic Multimedia© 1997-98. FIFA 98 y FIFA 99 son marcas registradas de Electronic Arts© 1997-98.
La inscripción conlleva la aceptación de las normas, bases y reglamento que están publicadas en la dirección de la Web: http://www.coevys.es.

Campeonato organizado y registrado por:

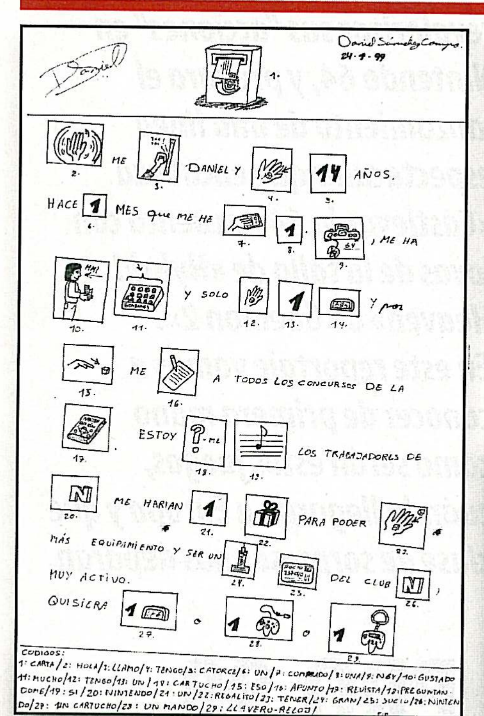


http://www.coevys.es
e-mail: futbol@coevys.es

Deseo inscribirme en el 1er CAMPEONATO OFICIAL DE ESPAÑA DE FÚTBOL VIRTUAL as

Nombre: .... Apellidos: .... Teléfono: ....
Dirección: .... Población: .... C.Postal: ....
Provincia: ....
Los derechos de inscripción de 1.664 ptas. (10 euros) los abonaré:
☐ contrareembolso al recibir el pack de participante.

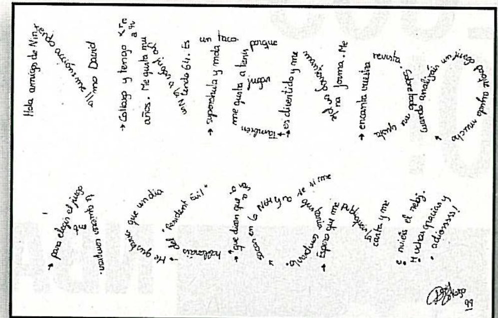
a veces llegan cartas...


Daniel Sánchez Campo 24-9-99
ME DANIEL Y 14 AÑOS.
HACE 1 MES que ME HE , ME HA
Y SOLO Y por
ME A TODOS LOS CONCURSOS DE LA
ESTOY LOS TRABAJADORES DE
ME HARIAN 1 PARA PODER
MÁS EQUIPAMIENTO Y SER UN DEL CLUB
MUY ACTIVO.
QUISIERA 1 o 1 o 1

Jeroglíficas
Daniel Sánchez Campo *(Barcelona)*

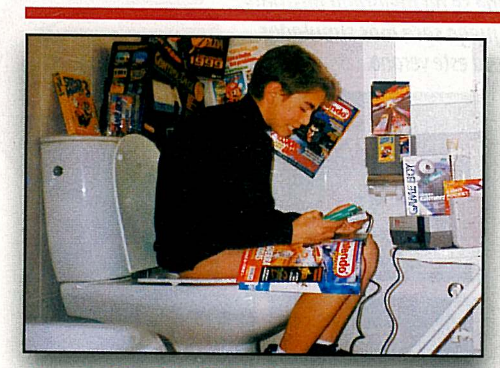
Querido MARIO
Soy la princesa Toadstool,éstoy casi 2 meses esperandote con una tarta que te hice y todavia no has venido,ya estoy cansada de esperar.Según me han dicho primero te dio por ir buscando estrellitas,mas tarde te fuiste a echar carreras y por ultimo te ha entrado la mania de estar luchando con tus amigos Donkey Kong,Yoshi o Link en un torneo llamado Smash Brothers.Bueno Mario como no vengas a verme, porque por la tarta ya no es necesario,en un plazo de 5 años mas me quedo a vivir con Bowser.
Fdo:Princesa Toadstool
P. Toadstool

Marianas
Avelino Mas Sánchez *(Albacete)*



Mosaico
David Collazo *(Girona)*

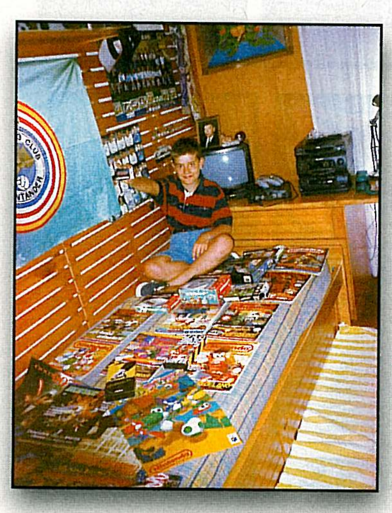
y a veces hasta fotos



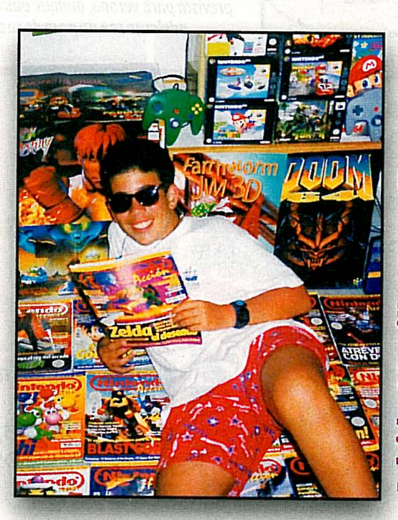
José Mª Valdivieso Torrente *(Granada)*



Benjamín Grobe (su can) *(Alicante)*



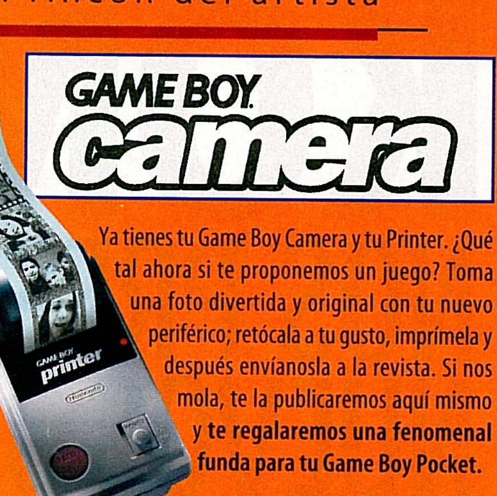
Juan Suárez Albendea *(Santander)*



Adrián Morillo González *(Cádiz)*

El rincón del artista

GAME BOY camera

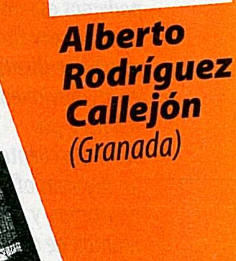


Ya tienes tu Game Boy Camera y tu Printer. ¿Qué tal ahora si te proponemos un juego? Toma una foto divertida y original con tu nuevo periférico; retócala a tu gusto, imprímela y después envíanosla a la revista. Si nos mola, te la publicaremos aquí mismo y te regalaremos una fenomenal funda para tu Game Boy Pocket.



Segundo Navaza Blanco *(Lugo)*





Alberto Rodríguez Callejón *(Granada)*

Miguel Angel Deresa Fillol *(Alicante)*



¡Participa y gana esta funda para tu Game Boy!

KONAMI NOS PRESENTA SUS NUEVOS JUEGOS ¡DE IMPACTO!

La compañía japonesa quiere revalorizar sus "acciones" en Nintendo 64, y prepara el lanzamiento de una línea espectacular que encabeza «Castlevania 64» y cuenta con joyas de la talla de «Hybrid Heaven» o «Goemon 2». En este reportaje vamos a conocer de primera mano cómo serán estos juegos, cuándo llegarán a Europa y qué clase de sorpresas nos deparan.

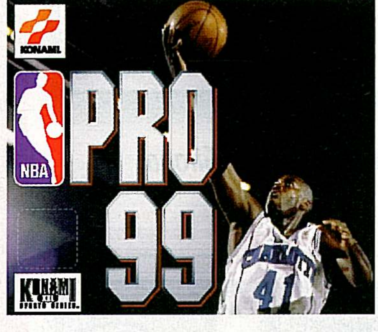


NHL PRO 99

*Es obra del mismo equipo que ha hecho los ISS, así que de momento podemos esperar un **control muy fino y mucho realismo** en los movimientos. Además, por supuesto cuenta con las licencias oficiales oportunas, y un montón de opciones que incluirán **cinco velocidades de juego,** equipos de 4 a 6 hombres, **siete ángulos de cámara,** posibilidad de elegir las reglas, incluso un manager. Es muy posible que NHL **llegue esta primavera.***

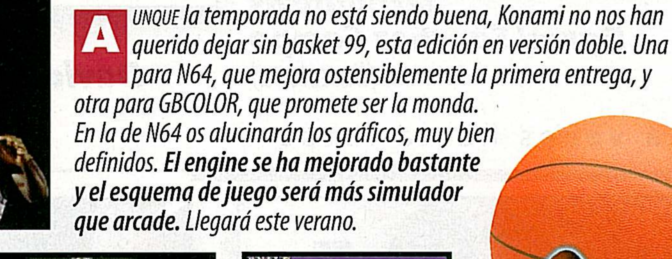




NBA PRO 99

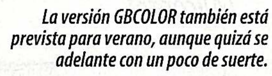
*Aunque la temporada no está siendo buena, Konami no nos han querido dejar sin basket 99, esta edición en versión doble. Una para N64, que mejora ostensiblemente la primera entrega, y otra para GBCOLOR, que promete ser la monda. En la de N64 os alucinarán los gráficos, muy bien definidos. **El engine se ha mejorado bastante y el esquema de juego será más simulador que arcade.** Llegará este verano.*



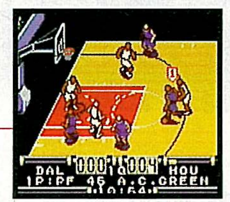
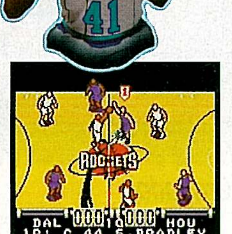




La fuerza del nuevo NBA 99 residirá en la simulación real de la NBA. El juego incluirá campeonato de triples.



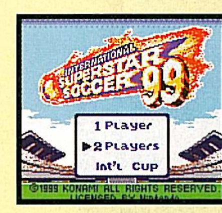
La versión GBCOLOR también está prevista para verano, aunque quizá se adelante con un poco de suerte.

ISS 99 GBC



*Pronto llegará la versión GB COLOR del fútbol de Konami. Para cuando salga, os impactarán sus **gráficos cuidados al detalle,** modos de juego (hay **penaltis**) y animaciones de los futbolistas.*








HYBRID HEAVEN

LA MEJOR PELÍCULA DE KONAMI

MUCHOS LO HAN DEFINIDO COMO UN «METAL GEAR SOLID» A LA NINTENDO, PERO HABRÁ EN ESTE JUEGO DETALLES ORIGINALES QUE LE CONVERTIRÁN EN UN JUEGO DIFERENTE. UNA ALUCINANTE MEZCLA DE ACCIÓN Y RPG.

AUN NO OS podríamos decir si «Hybrid Heaven» va a ser un juego de ésos que marcan una época o por el contrario únicamente va a impresionar a los fanáticos de la casa. Lo que sí podemos asegurar es que lo que hemos visto, leído y oído sobre él, le convierten en uno de los más deseados del momento. Para colmo **se ha rodeado de un secretismo que hace que cada detalle vaya apareciendo con cuentagotas,** lo que engatusa aún más a la concurrencia, ya casi rendida a sus pies.

En esencia, **«Hybrid Heaven» es una inteligente mezcla de aventura, Rol, acción y mucho diálogo,** que ha **nacido con vocación de película de cine.** Los **puntos fuertes del juego son, por este orden, el argumento, el sistema de lucha,** la posibilidad de plantear simplemente combates y por supuesto la cara técnica. **La trama es de Oscar.** Aunque lo mejor es la forma de hilarla. **Desde la intro, continúa con escenas cinemáticas intermedias** que irán resolviendo la historia dejando algunos interrogantes sin contestar. **En un momento del juego descubriremos que Diaz está confabulado con Slader** porque ambos han intercambiado sus cuerpos, pero no sabremos qué pintan en el secuestro del presidente y cuál es su relación con los alienígenas.

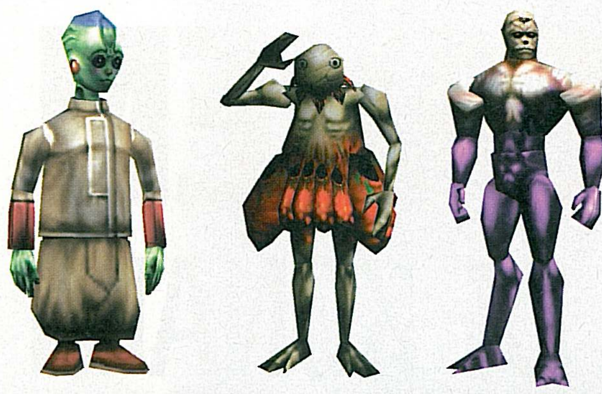
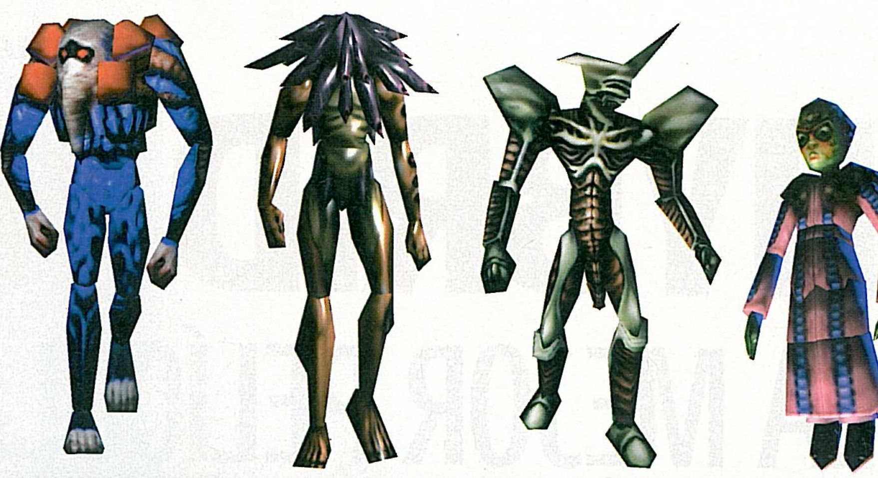
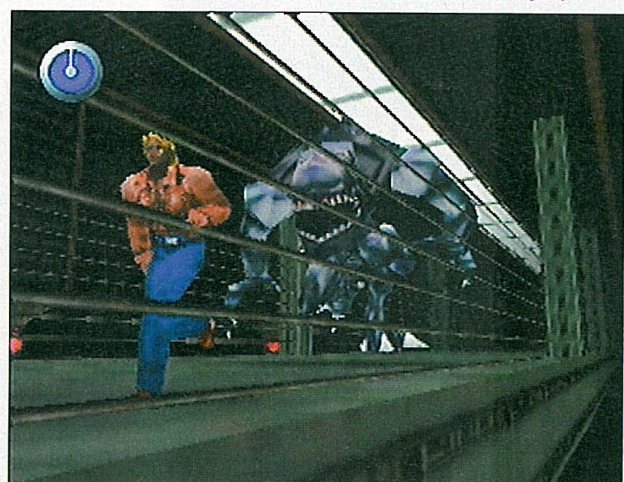
¿Cómo prefieres luchar?

El sistema de lucha es el que va a decantar la balanza. El tema de los menús es original y además parece muy bien resuelto, pero no a todo el mundo le gustará. Nosotros estamos convencidos de que aquí **vamos a agradecer las secuencias animadas que seguirán a cada golpe,** y a **disfrutar de la parte arcade de aniquilación de enemigos** que nos "ocupará" el resto del juego.

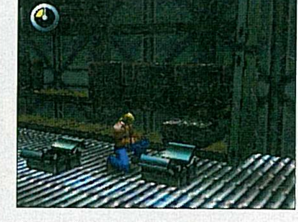
Por último, parece que habrá un **modo de lucha en el que participaréis con el personaje** de vuestra aventura. Es decir, con los puntos que hayas conseguido, los nuevos movimientos...

Esto es todo de momento, aunque creemos que ya vais servidos. **Será en verano, hacia junio,** cuando lo pongamos en práctica en nuestra N64. **Y sólo en N64.** ¿Metal Gear? Y eso qué es comparado con este peliculón...



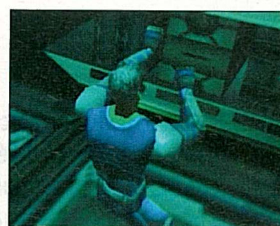
Habrá cantidad de monstruos en «Hybrid Heaven». Más de 40, la mayoría de ellos fruto de horripilantes experimentos genéticos, como los que veis aquí y en la galería de arriba.



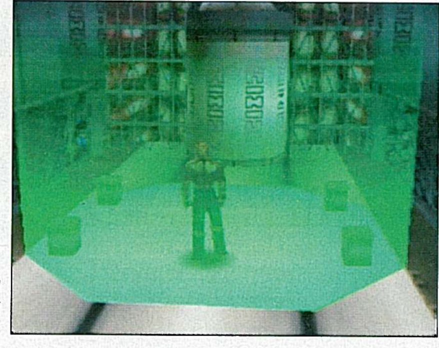
Diaz explora el escenario y recoge unos items que utilizará más adelante.



Éste parece Slader, haciendo uso de uno de sus innumerables movimientos.



Encontrar el disco e insertarlo en el ordenador será uno de los objetivos.

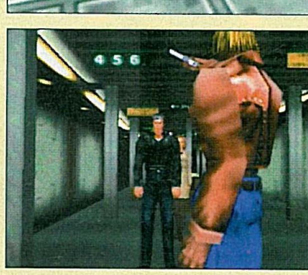


La cámara hará una panorámica completa a vuestro alrededor para situarse en una perspectiva externa detrás. Sin embargo, podremos modificar los ángulos y hacer algunos zooms con los botones C del mando.



UNAS PALABRAS SOBRE EL SISTEMA DE LUCHA





Combinará los menús estilo RPG-duro con la puesta en escena realista y eficaz de la acción. El sistema se explica más o menos así. Cuando entremos en combate, elegiremos entre item y attack. El primero nos permitirá utilizar "power ups" o un arma que hayamos cogido antes, mientras que Attack ofrecerá a su vez dos posibilidades, patada o puñetazo, y a continuación con qué extremidad queremos golpear y hacia qué zona del cuerpo del rival. Se abrirá otro menú de opciones cuando le toque el turno a nuestro enemigo. Por ejemplo, con STEP podremos movernos por la zona; GUARD nos permitirá bloquear el ataque; y con COUNTER podremos repeler el ataque. Bien, cada vez que ganemos un combate aumentarán nuestros puntos de status. Ya sabéis, las habilidades de defensa y ataque, la velocidad... A su vez cada parte del cuerpo tendrá sus propios números, que podrán incrementarse según las usemos (el puño derecho puede convertirse en una máquina de matar). Nuestro personaje aprenderá nuevos movimientos, e incluso llegaremos a realizar combos.

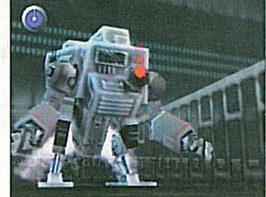






Varios apuntes para estas pantallas. Arriba podemos ver el arma que utilizará nuestro protagonista durante el juego. Parece que tendremos munición ilimitada. Abajo, textos en japonés que llegarán convertidos al "english". El texto será abundante durante la partida.



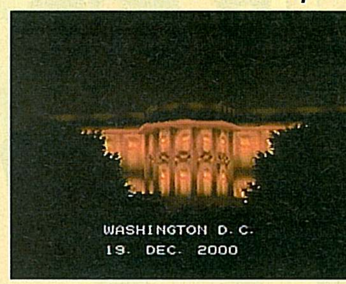


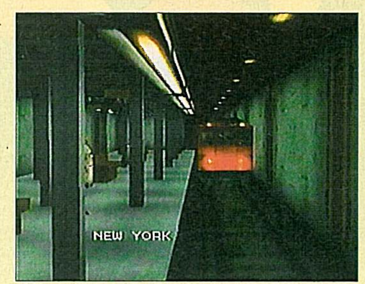


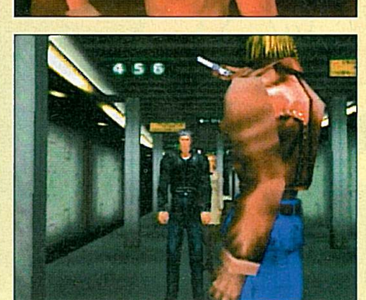


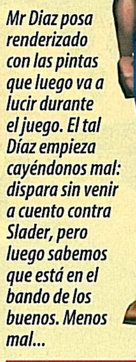


DIAZ POR SLADER, ALMA POR ALMA. EL ARGUMENTO

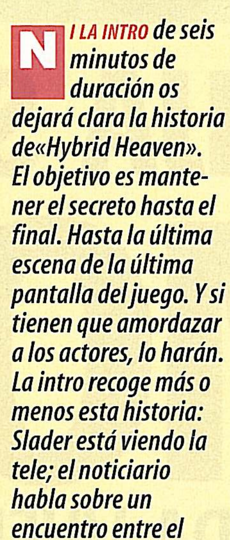




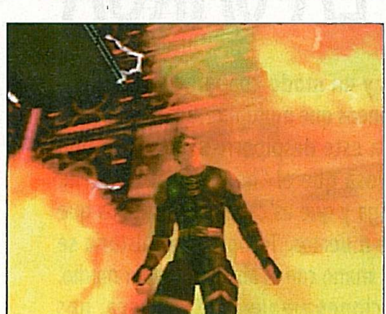




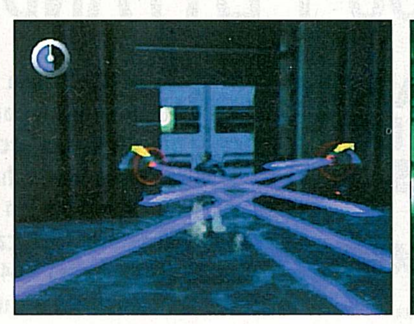
Mr Díaz posa renderizado con las pintas que luego va a lucir durante el juego. El tal Díaz empieza cayéndonos mal: dispara sin venir a cuento contra Slader, pero luego sabemos que está en el bando de los buenos. Menos mal...

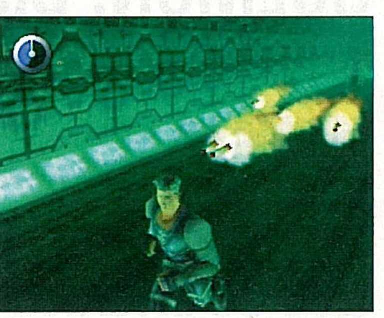


NI LA INTRO de seis minutos de duración os dejará clara la historia de«Hybrid Heaven». El objetivo es mantener el secreto hasta el final. Hasta la última escena de la última pantalla del juego. Y si tienen que amordazar a los actores, lo harán. La intro recoge más o menos esta historia: Slader está viendo la tele; el noticiario habla sobre un encuentro entre el presidente americano y el ruso. De repente alguien llama a la puerta. Slader sale de la ducha y abre. Aparece una figura misteriosa que empieza a hablar sobre una invasión, el presidente, un tal Mr. Díaz... Mientras, suena el teléfono... Cambio de escenario. Metro de Nueva York. La novia de Slader espera el tren, mientras, al fondo, Mr. Díaz y dos hombres-de-negro acechan en la oscuridad. Entonces aparece Slader y parsimoniosamente se aproxima a Diaz. Deja atrás a su novia y se planta frente a él. Diaz saca un rifle y le dispara. Todo sucede muy rápido. El cuerpo de Slader estalla, su novia estalla también pero a llorar, y Díaz es sacado literalmente a empujones de allí. Y ahora viene lo más raro. Los de negro continúan sujetando a Diaz mientras le trasladan hasta una instalación subterránea. Él consigue desembarazarse de sus captores pero da un mal paso y cae de la plataforma... al vacío. Milagrosamente su cuerpo se detiene a milímetros del suelo... Aquí empieza el juego, y las preguntas. A ver qué tal ésta: si Díaz es Slader y Slader es Díaz, ¿por qué dispara Díaz a Slader?, ¿quién son en realidad?











MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON 2

GOEMON, BISU Y LA PANDA VUELVEN A LA CARGA

ESTA SEGUNDA PARTE REÚNE LA CHISPA DE LAS PLATAFORMAS CON ALGUNOS TOQUES RPG. SEGURO QUE OS ENCANTA.

TRAS UNA **deliciosa aventura RPGsante,** Goemon protagonizará en breve un **divertidísimo arcade de plataformas** junto a la "vasca" habitual. Se esperaba el cambio de tercio, o dicho con propiedad el **retorno a la línea del primer Mystical de SNES.** Por eso la segunda entrega para N64 tendrá plataformas, acción, también **visita a ciudades y castillos del Japón medieval,** y un **modo cooperación** para dos jugadores simultáneos que multiplicará la diversión.

La excusa para este despiporre será buscar una máquina prodigiosa que el "hombre sabio" se ha sacado de la manga y que es capaz nada menos que de resucitar a los muertos. Tecnología e historia se darán de nuevo la mano con el absurdo de por medio. Junto a localizaciones ¿reales? de la época, nos

YAE
Es feroz, rápida y mortal. Una versión de Nikita en plan videojuego.

GOEMON
Un tipo de cómic. Pipa, o pipón, en mano recorre los niveles como si hubiera nacido en un juego. No se la darán con queso, sino con monedas de oro.



SASUKE
Salta como un muelle y maneja la espada mejor que el de «La princesa prometida».



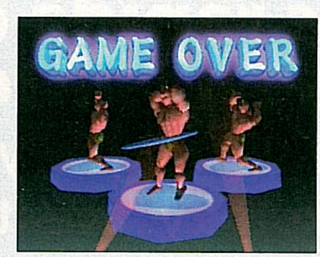
EBISUMARU
Es como el RD2D de Goemon, un mozarrón corto pegado a la chepa del héroe.



Vaya con el esqueleto, sí parece sacado de «Castlevania 64». Pues quién sabe, pero el caso es que es un pedazo de enemigo que habla a las claras sobre la intención de los grafistas: hacer algo espectacular.







Durante la fase de plataformas podemos atacar con nuestro arma (la pipa en el caso de Goemon), arrojar monedas y también utilizar algunos elementos del decorado, como este pedrusco, para cargarse a los enemigos.



La profundidad de los decorados denota un buen trabajo a nivel gráfico. Predomina la sencillez, pero con efectos sobresalientes.



Las peleas con los enemigos finales se desarrollarán en escenarios 3D. Para que podamos rotar a su alrededor.



En el modo dos jugadores, tendremos que cooperar con el "otro". Habrá que dominar estos movimientos para seguir adelante.



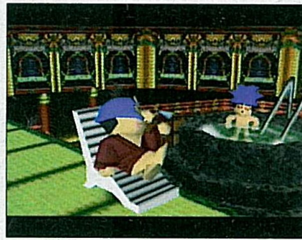
Aquí vemos a Yae y a Sasuke ejerciendo de sirenos. Las fases acuáticas siguen la misma tónica de dos dimensiones y media con la correspondiente sensación de profundidad.



El objetivo del juego será reunir las piezas de un antiguo manuscrito. Parece que en él se halla la solución a todos los problemas.



Como en el primer Goemon, nos esperan también escenas de diálogo, compra-venta de objetos, y con el dinero suficiente...



...podremos dormir en los mejores hoteles. Tomar un baño con burbujas o refrescarnos con burbujas de las otras, de champaña.

Divertido ante todo. Con los consabidos golpes de humor, las vaciladas de Ebisumaru y el carácter heróico de Goemon. Probar este cartucho va a resultar toda una experiencia.

esperan naves espaciales, "disc-jockeys" con cascos y micrófono y alguna que otra cosita con el pie fuera del tiesto. En fin, lo normal viniendo de donde viene.

Dos dimensiones y media

Al estilo «Yoshis Story», Goemon 2 pondrá en juego una **sobresaliente perspectiva en 2 y 1/2 dimensiones, convertible en 3D en el interior de las tiendas.** Tanto en la fase plataformera como en la de exploración en las ciudades, **la sensación de profundidad nos ha dejado impresionados.** Es más, en general **el aspecto gráfico está cuidadísimo.** Y si a esto le unimos que el **control es simple y muy preciso,** que jugar con otro amiguete en la misma pantalla, colaborando, es absolutamente genial, que aparece nuestro gigantón favorito, **Impact,** y que el juego está **salpicado de detalles de humor,** ya pueden traer muchas unidades para esta primavera **(mayo aprox.)** porque vamos a arrasar con ellas.

EN BUSCA DEL MICRÓFONO, EL LP Y LOS CASCOS







LA ESCENA tiene su gracia, y por eso os la queremos contar. Goemon y Bisu encuentran a un vacilón DJ en una de las casas del primer poblado. Le preguntan qué le pasa y el amigo les contesta que ha perdido sus útiles de DJ y necesita actuar esa noche. Así que allá que te va a buscar los elementos, un casco, un LP y un micrófono. Para eso hay que volver a la fase anterior y cruzársela de nuevo buscando los objetos. Todo en un tiempo límite. Y cosas como éstas encontraréis en el juego, muy pero que muy atractivas.

Nintendo 64/ 128 Megas/ EA/Carreras/ Abril

El nuevo Escarabajo protagoniza lo último de EA para N64

BEETLE ADVENTU

La aventura más rápida de la historia está acercándose a Nintendo 64. Su original protagonista, el nuevo Volkswagen, y sus ramificados circuitos prometen satisfacer a pilotos y "aventureros" por igual.



EL JUEGO de **conducción más original del momento** está atento al verde del semáforo para comenzar a divertir a todos los poseedores de una Nintendo 64. En el pasado número ya os lo presentamos. Dijimos que el **protagonista iba a ser el rediseñado escarabajo, el nuevo y simpático coche de Volkswagen**; informamos sobre la **enorme longitud de los circuitos** (con recorridos de siete u ocho kilómetros), y la **cantidad de caminos alternativos** por los que podríamos colarnos. Pero ahora, que ya nos hemos echado unas partidas, os podemos avanzar más cosas. Por ejemplo que tendrá un **control muy asequible y preciso** que nos vendrá de perlas para movernos en el esquema arcade que propone. Porque además de correr, arremeteremos contra **cristales, barriles, barreras de ferrocarril**, y sobre todo, cajas. ¿Y para qué? Fácil, para conseguir puntos que nos servirán para abrir circuitos y destapar coches nuevos. Así, **en un principio disfrutaremos de sólo dos recorridos**, pero cuando ganemos algún campeonato, podremos acceder a los restantes, mucho más difíciles y enrevesados. ➤➤


URE RACING
No te lo pierdas... !
La competitividad de los siete oponentes de la máquina.
Trucos como cerrar contra un lateral a otro vehículo, o empujarlo para que se "esmorre", no sólo los usará el jugador. Los demás coches también intentarán dificultarte la carrera con estas cositas.
La cantidad de ambientes dentro de un mismo circuito.
Gracias a la infrecuente longitud de los circuitos, podremos disfrutar de varios tipos de parajes. Veremos bosques, grutas, lagos, pueblos, e imponentes mansiones; ¡y todo en una sola vuelta!
Pequeño, potente y muy ágil
El gran nivel de realismo conseguido en el apartado gráfico será la contrapartida del intachable control tipo arcade de nuestro escarabajo. Estos cacharros serán capaces de saltar decenas de metros, controlar aparatosos derrapes, e incluso avanzar sobre dos ruedas.

Coventry Cove: Comienza el descontrol

La oferta del primer circuito ofrecerá un ***recorrido bastante sinuoso,*** *en el que destaca una gran catarata de impresionante aspecto. Después nos adentraremos en un* ***pueblecillo con varios atajos,*** *para salir a unos verdes pastos con un precioso granero que podremos atravesar con nuestro "beetle", un salto sobre un río,* ***un túnel ferroviario, y un hermoso castillo en ruinas.***



Desde luego la idea es buena, pero os aseguramos que la realización la supera. Como os hemos dicho antes, hemos podido probar el juego en su versión PAL y lo cierto es que nos ha impresionado. A continuación os contamos algunas de nuestras primeras experiencias con «Beetle Adventure Racing».

Primera partida: velocidad, elasticidad y asombro

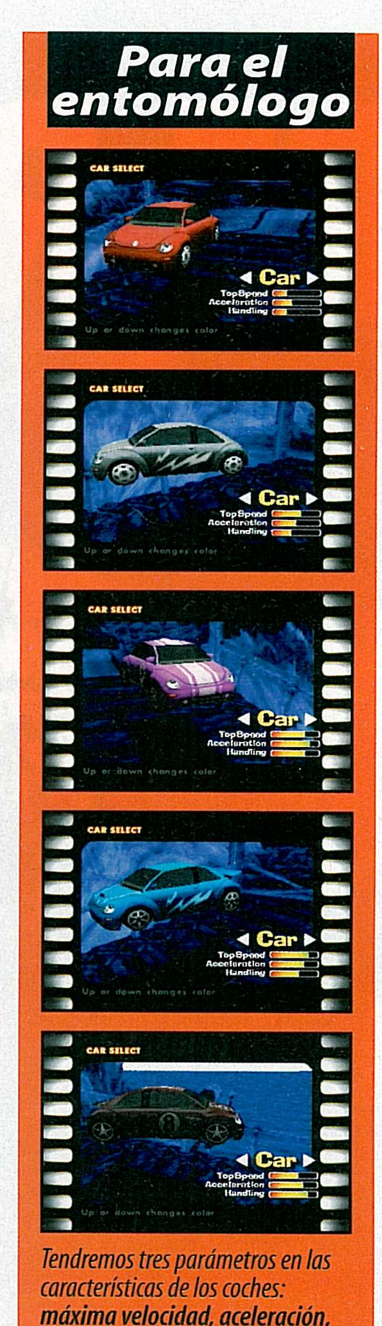
Como es de suponer, corremos en el **primer circuito, el de la impresionante cascada.** Escogemos un coche (entre las tres versiones de Beetle disponibles al principio), y, ¡a ello! "¡Get Ready! ¡GO!" Tras la señal de salida, todos los coches comienzan a perderse en el **profundo escenario. La carretera, al fin, empieza a deslizarse con una lograda sensación de velocidad.** Perdemos la trazada y nos vamos contra un lateral; no sabemos si por admirar la estruendosa cascada, o por no advertir la inoportuna curva. Entramos en un pueblo de estrechas calles, y... ¡eh!, ¡allí hay un coche! Donde fueres haz lo que vieres, y como el vehículo que nos precede gira, **nosotros, que vamos haciéndonos al sencillo control,** también. Nos sorprendemos subiendo una rampa que nos hace saltar sobre un río, a la vez que rompemos no sé qué. Salimos a la campiña, y vemos que algunos vehículos vienen por otra ruta. Ajá, **los atajos abundan.** Tras perder la pista, nos descalifican por tiempo. Bueno, habrá que jugar más para la "review" venidera.

El gran nivel gráfico de este título quedará reflejado en todos sus recorridos. Los focos de luz serán uno de sus más impresionantes aspectos.



La confluencia entre los atajos y el camino principal permitirá observar unas impactantes colisiones entre estos pequeños vehículos.

Para el entomólogo



Tendremos tres parámetros en las características de los coches: ***máxima velocidad, aceleración, y maniobrabilidad, con un modelo de coche que destacará en cada una.*** *Estos tres factores se incrementarán en cada nuevo modelo que se añada al catálogo.*

Mount Mayhem: Derrapes sobre la nieve

Aquí la cosa empezará a ponerse algo más difícil, ya que ***la conducción se verá afectada por un temporal de nieve*** *de perfecta recreación gráfica. La nevada irá arreciando según vayamos avanzando y la carretera se volverá más peligrosa.* ***Bloques de hielo, grutas con inesperados saltos,*** *estaciones de esquí, y hasta estalactitas serán nuestros blancos compañeros de viaje*





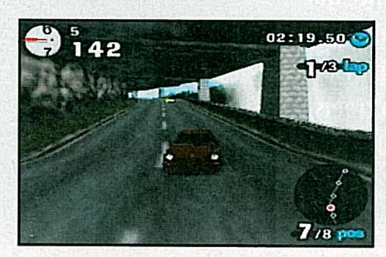


En las carreras de este juego sólo participarán los famosos escarabajos, aunque podremos escoger entre diferentes modelos.

El nuevo arcade de EA para Nintendo 64 mezclará una conducción de lo más realista, con un estilo arcade que os sorprenderá a cada vuelta del circuito.



Incluirá tres tipos de cámara, entre ellas la subjetiva para los que prefieran jugarlo a tope.



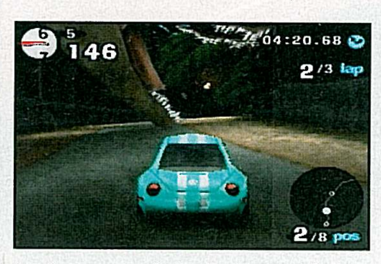
Ya que no podremos hacer uso de un retrovisor, una cámara trasera nos ayudará.



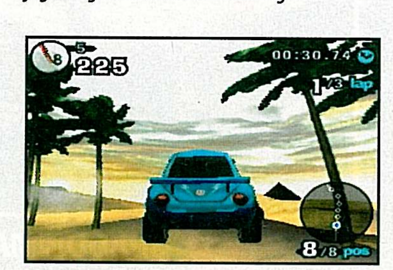
Algunos efectos gráficos, como el del turbo, o el humeante fuego, impresionarán a cualquier jugador gracias al realismo conseguido.

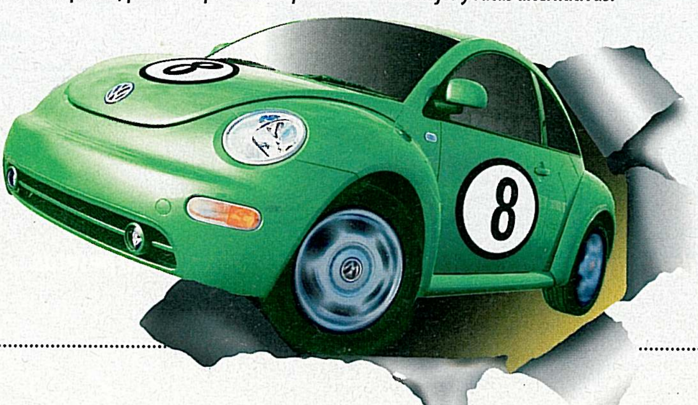


Avanzando por cada nivel hallaréis teletransportes, palancas que abrirán puertas.



Los circuitos estarán dominados por todo tipo de atajos y rutas alternativas.



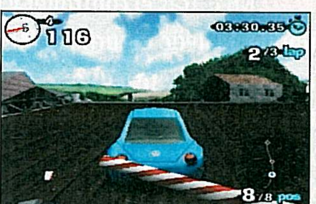


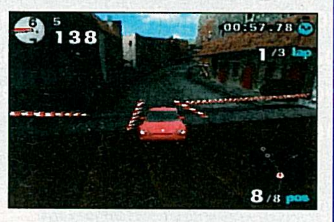
¡Y todo esto sin refuerzos delanteros!













Estos "insectos rodantes", además de correr como galgos, tienen la virtud de **destrozar todo lo que pillen por medio.** Gracias a Zeus, no veremos ningún tipo de animalillo o personilla correteando por la pantalla, pero tendremos a nuestra disposición innumerables objetos, como barreras, cristales o cabañas de madera que se desmenuzarán si llevamos la suficiente velocidad. **Además, las cajas nos permitirán ganar turbos de aceleración inmediata.**

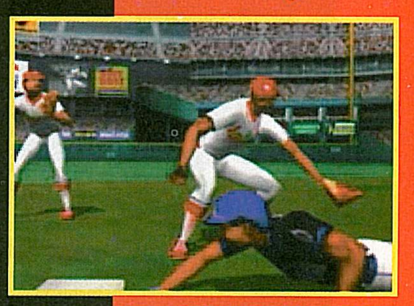
YA SABÉIS LO QUE ES. LO HABÉIS VISTO FUNCIONAR EN JUEGOS COMO «TUROK 2», Y SABÉIS DE QUÉ MARAVILLAS ES CAPAZ. SON 4 MEGAS EXTRA DE MEMORIA RAM. UNA PASADA QUE LOS PROGRAMADORES YA HAN EMPEZADO A APROVECHAR. ¿CÓMO Y DÓNDE? AHORA OS LO ENSEÑAMOS.

LOS NUEVOS JUEGOS PARA EL MEMORY EXPANSION PAK

Nintendo no para de investigar nuevos artilugios que mejoren el potencial de su N64. Tras el controller y la genialidad del Rumble, le llegó el turno al **Memory Expansion, un descubrimiento que se salta los límites de la capacidad gráfica de la máquina** y brinda a los programadores un nuevo horizonte que explotar (y explorar). Seguro que pronto se va a convertir en una herramienta indispensable, para ellos y para nosotros. Y si no lo creéis, echad un ojo a los futuros juegos que ya se anuncian para este periférico...



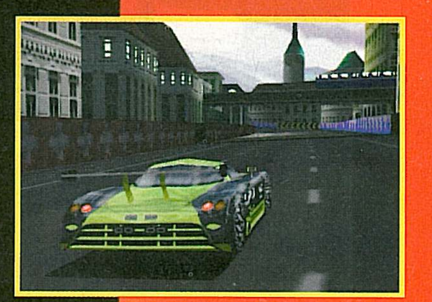
QUAKE II



ALL STAR BASEBALL 2000



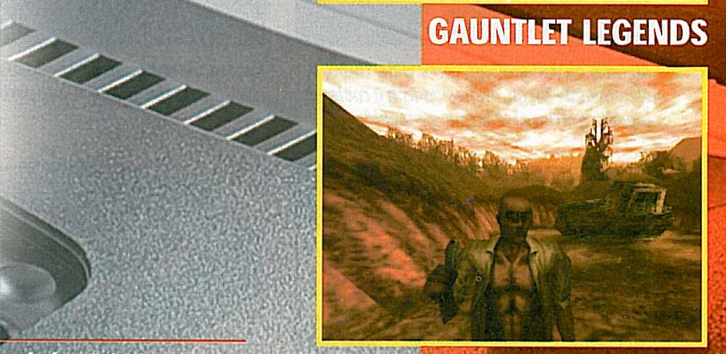
VIGILANTE 8



WORLD DRIVING



GAUNTLET LEGENDS



SHADOWMAN

El Expansion Pak está disponible desde principios de año a un precio alrededor de las 5.000 pesetas.

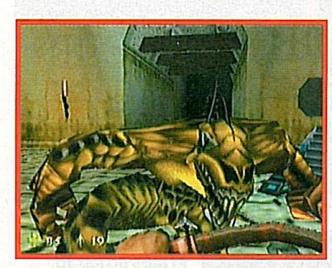
YA DISPONIBLES PARA TU EXPANSION PAK

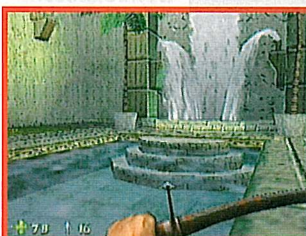
TUROK 2

9.990 PTA

ACCLAIM-IGUANA

El Expansion Pak realza el espectacular diseño del juego. No lo veréis tan nítido, tan extraordinario, tan espectacular ni en un PC con la famosa aceleradora gráfica.





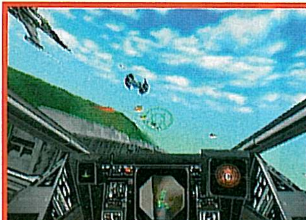
ROGUE SQUADRON

9.490 PTA

NINTENDO/LUCASARTS–FACTOR 5

Una gozada disfrutar de los parajes de la Guerra de las Galaxias a una resolución en pantalla de 640x480 pixels. Probarlo es no querer volver al modo normal.





TOP GEAR OVERDRIVE

10.990 PTA

KEMKO–SNOWBLIND

El primer juego de carreras que incorpora un modo alta resolución (aunque deberíamos decir "media" porque "sólo" alcanza 640x240 pixels en pantalla). Los gráficos lucen cristalinos con esta opción, aunque el paso de imágenes se ralentiza. Sin embargo, en la vista subjetiva se nota la diferencia.





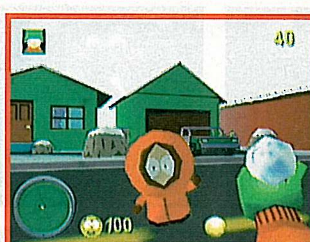
SOUTH PARK

10.990 PTA

ACCLAIM–IGUANA

Ofrece opción de alta resolución (640x480 pixels) como el resto. Tampoco es que vayáis a notar una diferencia excepcional (por culpa sobre todo de la abundante niebla), pero sí que vais a disfrutar de efectos de luz más espectaculares, de contornos más suaves, y de escenas cinemáticas aún más "reales", para que disfrutéis mejor del sentido del humor.





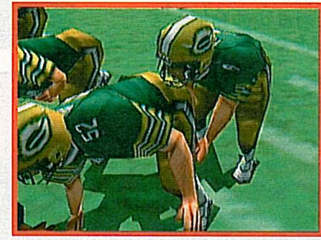


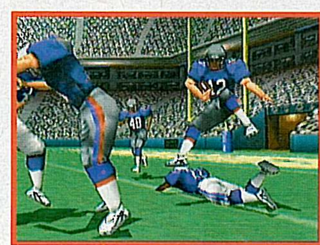
NFL QBC 99

10.990 PTA

ACCLAIM–IGUANA

El juego viene de serie con un formidable modo "hi-res" de segunda generación, lo que significa gráficos tan nítidos y reales que casi se pueden palpar. La RAM extra se utiliza para alargar las repeticiones instantáneas y para mejorar la jugabilidad en general: mayor velocidad, inteligencia artificial ampliada...





DUKE NUKEM ZERO HOUR

PRECIO NO DISPONIBLE

GTI–EUROCOM

La RAM adicional se ha utilizado para incorporar un brillante modo alta resolución. Con ello se perfilan los contornos de los decorados, se amplía la zona de juego, se suaviza la imagen de Duke. Todo eso sin que resienta la velocidad del cartucho, que es de 30 frames por segundo. ¿Niebla? Prometido que no habrá...





memory expansion pak
PREGUNTAS Y RESPUESTAS

¿Qué es y qué ventajas proporciona?

Es un cartucho de 4 Megabytes de capacidad que duplica la memoria RAM total de la consola (hasta 8 Mbytes). Se inserta en el slot que está en la parte superior, junto a la ranura de los cartuchos. ***Permite a los desarrolladores crear juegos más grandes, secuencias de animación más largas y "engines" más complejos.***



El uso "normal" que le están dando es incrementar la resolución gráfica de los juegos, pasando ***de 320x240 a 640x480 pixels.***

¿El Expansion Pak sólo proporciona gráficos en alta resolución a los juegos compatibles?

Eso ***depende de cómo hayan decidido utilizar la memoria extra los programadores.*** *Como hemos dicho, hasta ahora el uso más común era ofrecer un modo alta resolución, pero por ejemplo en el «NFL QBC 99» de Acclaim, se ha empleado* ***para aumentar la velocidad de juego e incrementar la inteligencia artificial de los jugadores.***

¿Qué más posibilidades brinda el cartucho de expansión?

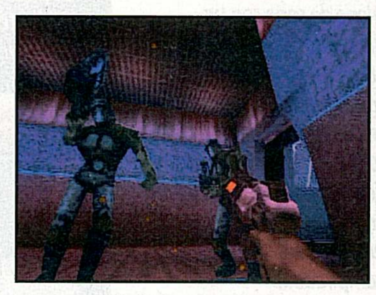
Pues tiene más ventajas de lo que imagináis, y seguro que muchas de ellas empiezan a plasmarse en los cartuchos venideros. Por ejemplo...

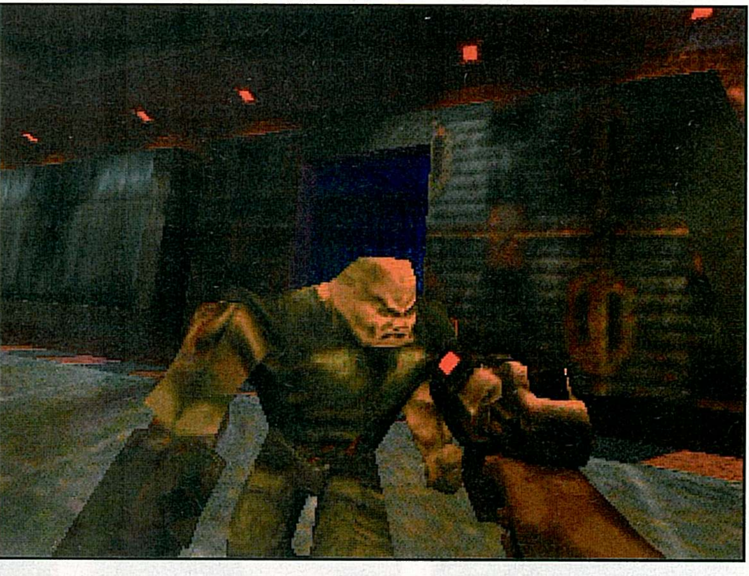
- ***Más animaciones:*** *Los datos de las animaciones se cargan en la memoria RAM antes de utilizarse. Cuanto mayor es la RAM, más información cabrá, y por tanto* ***más movimientos y mayor realismo.***
- ***Más colores:*** *La tarjeta de expansión es capaz de ofrecer una paleta de* ***32 bit de color, con 16.7 millones de colores y 256 niveles de transparencia*** *(por los 65.500 colores con ocho niveles de transparencia sin el cartucho).*
- ***Inteligencia Artificial más sofisticada:*** *La RAM extra proporciona* ***comportamientos más realistas y diferenciados,*** *porque se amplía el espacio que debe compartir la inteligencia artificial de personajes protagonistas, secundarios y enemigos.*
- ***Niveles más grandes, circuitos más largos...:*** *Todos estos mundos, circuitos o decorados están formados por polígonos que ocupan espacio en la RAM. Cuanto* ***mayor es el espacio disponible, más grandes y largos podrán ser los niveles de un juego.*** *Y lo mismo para el número de vehículos o personajes.*
- ***Más texturas:*** *Uno de los elementos clave para mejorar la calidad gráfica de un juego es* ***reducir la reutilización de texturas.*** *La RAM adicional* ***permite un mayor número de texturas,*** *y por tanto ofrece un aspecto más rico al juego.*
- ***Repeticiones más largas:*** *En los juegos deportivos o de carreras, seguro que a veces habréis echado de menos una* ***secuencia de repetición más larga y fluida.*** *En esto también tiene un papel fundamental la RAM, así que cuanto mayor es el espacio...*

QUAKE II

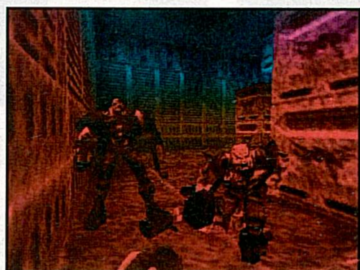
ACTIVISION-RASTER PRODUCTIONS • Lanzamiento: abril

Con el primer monstruo supimos a qué atenernos: de qué eran capaces los chicos de ID y hasta dónde daba nuestra consola. Total, que «Quake» fue uno de esos hitos del videojuego que no olvidaremos. Pero la serie continúa y la leyenda se enfrenta a los nuevos tiempos que traerá de la mano la segunda entrega. «Quake II» ya está en camino, y a juzgar por las primeras pantallas que hemos podido conseguir, nuestro voraz apetito de acción 3D volverá a ser saciado. Aunque esta versión contendrá elementos típicos del universo Quake, Activision ha asegurado que no será una simple conversión del original de PC. Para ser más precisos, incluirá nuevas zonas de juego, estrenará protagonista y nos alucinará con efectos de luz y sombreado que aprovecharán al máximo los 4 megas extras del Expansion Pak. El engine será suave, fluido y pondrá en jaque un modo "deathmatch" que os mantendrá pegados a la pantalla hasta que demostréis vuestras habilidades. Porque con cuatro jugadores en danza esto será la bomba.


▲ *En esencia habrá 20 tipos de cyborgs enemigos. Luego, en el juego se han combinado partes de los cuerpos de cada uno.*




▲ *Como en la anterior entrega, «Quake II» correrá en 3D y los jugadores podrán ir virtualmente donde quieran. Además, los programadores han pretendido hacer más que una conversión, añadiendo nuevos efectos de luz en tiempo real tanto para los escenarios como para los objetos.*

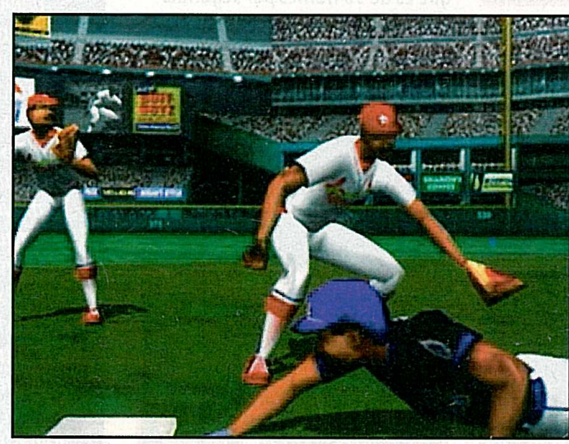

▲ *En teoría «Quake II» es pura acción 3D. En la práctica por supuesto es 3D, y acción, pero también algo más. Algo como encontrar llaves, rescatar marines secuestrados...*

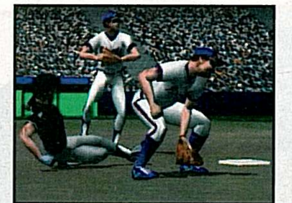

◀ *Otra de números. Habrá 11 tipos diferentes de armas, cada una con sus propiedades. No todas estarán disponibles al principio, si bien irán apareciendo en función de los enemigos que nos acosen.*

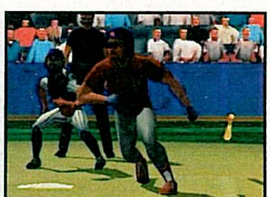
ALL STAR BASEBALL 2000

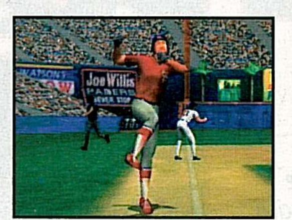
ACCLAIM–IGUANA • Lanzamiento: verano (USA)

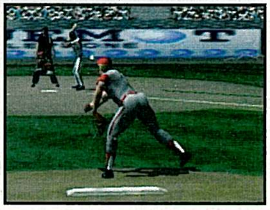
Alucinad con los datos que maneja lo nuevo de la "Iguana deportista". Treinta equipos de la liga americana, y más de 700 jugadores reales para poner en marcha la liga de béisbol 1999. Y aún hay más. Inteligencia artificial por las nubes, para que los jugadores actúen de forma totalmente real. El problema es que aquí no vivimos este deporte con la misma intensidad, por eso en Acclaim se están pensando muy mucho traer aquí este juego. Por lo pronto nosotros os confirmamos que está muy avanzado y que utilizará el fabuloso Expansion.


▲ *El nivel de inteligencia artificial será uno de los puntos claves de esta nueva entrega. Los jugadores sacarán a la luz sus emociones, incluso se comportarán de forma diferente jugando en casa o fuera.*








▲ *El Expansion Pak no sólo permitirá jugar al béisbol en alta resolución (cada jugador con su cara reconocible, para el que sepa quién es), sino que además posibilitará repeticiones más largas y fluidas.*

VIGILANTE 8

ACTIVISION-LUXOFLUX • Lanzamiento: marzo–abril

Aquí llega el primer juego de conducción de combate para nuestra N64. En «Vigilante 8» no hay que cruzar la meta antes que los demás, ni arrojarnos tímidos items al estilo «Mario Kart». Armados con potentes vehículos de altísima cilindrada y misiles que ya quisieran las fuerzas armadas, jugamos a destrozar a los rivales y de paso el decorado, por cierto situado en los años 70, como los vehículos. Todo sucederá en espectaculares escenarios 3D, a razón de ocho localizaciones (más otras tres de bonus) que se convertirán en improvisados campos de batalla donde otros tantos cacharros (dígase coches "muscle car", camiones, autobuses...) se batirán el cobre con el único fin de sobrevivir. Cada vehículo tendrá su propio piloto (con su correspondiente forma de conducir), un arma y un movimiento especiales.

«Vigilante 8» ofrecerá tres modos de juego distintos: quest, arcade y multiplayer, que permitirá tres o cuatro jugadores en modo cooperación o supervivencia, equipos de dos o todos contra todos en áreas de juego creadas expresamente para N64.



▲ *Conduciremos ocho vehículos diferentes, todos de estética muy setentona.*

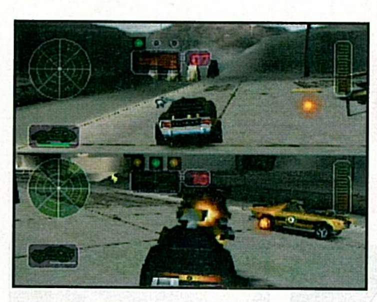


◄ *La versión de Nintendo tendrá como exclusiva un mundo diseñado en plan dibujos animados, con caballeros medievales y champiñones. Suena a chifla pero promete lo suyo.*

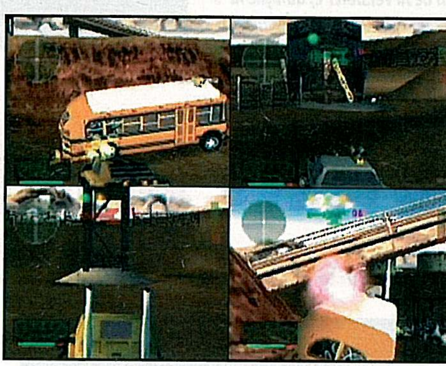




▲ *El juego será una descarga de adrenalina. Combates cuerpo a cuerpo, coche a coche, en escenarios increíbles.*



◄ *El Expansion Pak permitirá duplicar la resolución gráfica en pantalla.*



▲ *El modo multijugador será también una exclusiva de esta versión, y promete bombazo tras bombazo.*

«Vigilante 8» romperá moldes en Nintendo 64. No sólo porque todavía no tengamos juegos de este estilo, sino porque además se aprovechará del cartucho de expansión.



NO SE VAYAN TODAVÍA AÚN HAY MÁS JUEGOS



KEN GRIFFEY´S SLUGFEST, *de Nintendo, de béisbol y de estrellas. En* ***USA estará disponible en mayo****, aunque va a ser difícil verlo por aquí. Promete* ***mejores animaciones, un movimiento más fluido y real, y por supuesto mayor resolución gráfica que su predecesor (que no llegamos a ver).***

STARCRAFT, *viejo conocido de la afición PC, programado por* ***Blizzard*** *y en la lista de* ***Nintendo América (aquí, también dudoso).*** *Pues bien, este* ***popular juego de estrategia*** *se beneficiará del cartucho de expansión para mostrar gráficos nítidos y brillantes. Lanzamiento para el* ***verano (en USA).***

JET FORCE GEMINI, *el próximo éxito de RARE, preparado para* ***julio en Europa.*** *De este* ***exquisito arcade de acción*** *se rumorea que aprovechará las ventajas del cartucho de expansión para poner en juego* ***más niveles, más personajes y mundos más grandes.*** *Los de RARE ya se encargan de la solidez de los gráficos.*

VIGILANTE 8:SECOND OFFENSE, *qué cosas: ni siquiera ha salido la primera parte y los de Activision ya montan la segunda. Bueno pues cortesía del Expansion, el juego ofrecerá* ***más coches, más armas, más niveles y por supuesto un modo "hi-res"*** *que os va a dejar boquiabiertos.*



HYDRO THUNDER, *un arcade de* ***Midway que triunfa en las salas recreativas*** *americanas. Según hemos sabido,* ***Eurocom está convirtiendo el código a N64*** *para tener listo el juego hacia* ***finales de año.*** *La memoria extra se aprovechará para ofrecer un* ***modo de resolución media.***

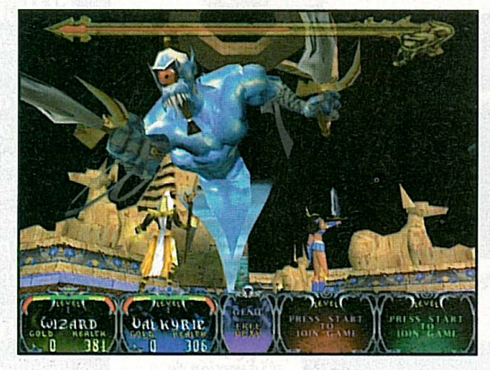
ROAD RASH 64, *a qué os estamos sorprendiendo con nuestros anuncios. La rumorología es así, y más la que circula por Internet. Lo que hemos leído es que* ***EA está trabajando a tope en el desarrollo de este clásico para N64, que entre otras cosas lucirá gráficos excepcionales*** *gracias al cartucho de expansión. Sin fecha.*

MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES, *éste está confirmado y así aparece en el Web de NIntendo América. Vamos, que está en camino.* ***Lo está haciendo el mismo equipo de MK Mythologies*** *(John Tobias y su gente), y* ***promete un esquema muy «Tomb Raider».*** *Añadidle modo alta resolución y bastante más dinamismo que la primera entrega.*

GAUNTLET LEGENDS

MIDWAY–EUROCOM • Lanzamiento: finales de 1999

La adictiva máquina arcade de Atari Games está dando su salto a N64 con ayuda del poderoso Expansion Pak.
Este mágico arcade de acción, en el que se tratará de avanzar por escenarios laberínticos utilizando hechizos para aniquilar a los enemigos, incluirá una opción para tres jugadores simultáneos en la misma pantalla. Lo tendremos a final de año, cortesía de Midway.







▲ *Estas pantallas son de la versión arcade, pero los de Midway aseguran que con el Expansion Pak alcanzaremos una calidad visual igual o incluso superior.*

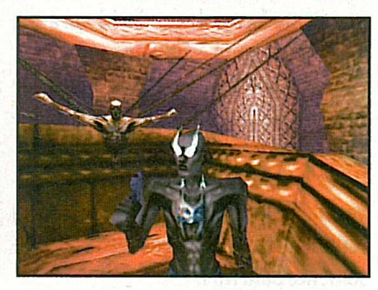
SHADOWMAN

ACCLAIM-IGUANA • Lanzamiento: agosto

Qué podemos decir de este juego que aún no sepáis. Bueno, primero confirmaros que será compatible con el Expansion, que para empezar no está mal. Y después, ampliaros un poco más la trama, que va a ser de lo más original. En el juego controlaremos a Mike Le Roi, que es un tipo que se mueve en los bajos fondos de Nueva Orleans y gracias a una máscara vudú es capaz de saltar del mundo de los vivos al de los muertos para arreglar cuentas donde corresponda. Precisamente en este cambio estará la gracia del juego. En los ambientes completamente diferentes de cada mundo, los enemigos, el tratamiento de luz, los gráficos. En fin, que se nos está cayendo la baba...

Estas pantallas son de la versión PC, aunque la de Nintendo 64 avanza a pasos agigantados y promete el mismo nivel de resolución y juego. ▶

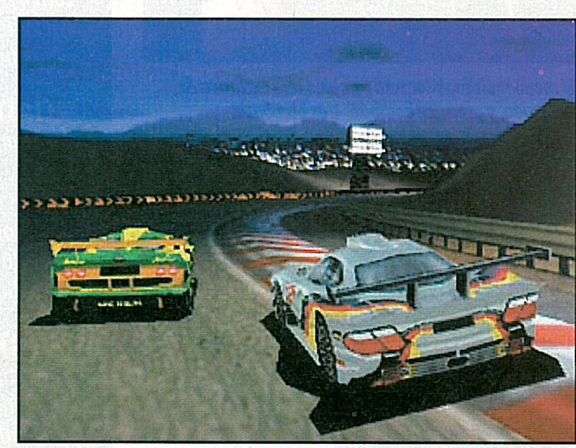


WORLD DRIVING CHAMPIONSHIP

MIDWAY–BOSS GAME STUDIOS • Lanzamiento: verano (USA)

La pregunta que se hicieron los chicos de Boss antes de ponerse manos a la obra fue ¿qué se puede ofrecer en un nuevo juego de coches? La respuesta la encontraron enseguida.
De momento 33 coches y 10 circuitos, cada uno con una variación diferente que incluirá nuevas pistas, modo espejo y modo reverse (calculando por lo alto, ¡100 circuitos!). Y todo sin el Expansion. Cuando lo conectéis, se abrirán las puertas del cielo... gráfico. Más nitidez, gráficos más brillantes, más colores y un modo panorámico increíble.

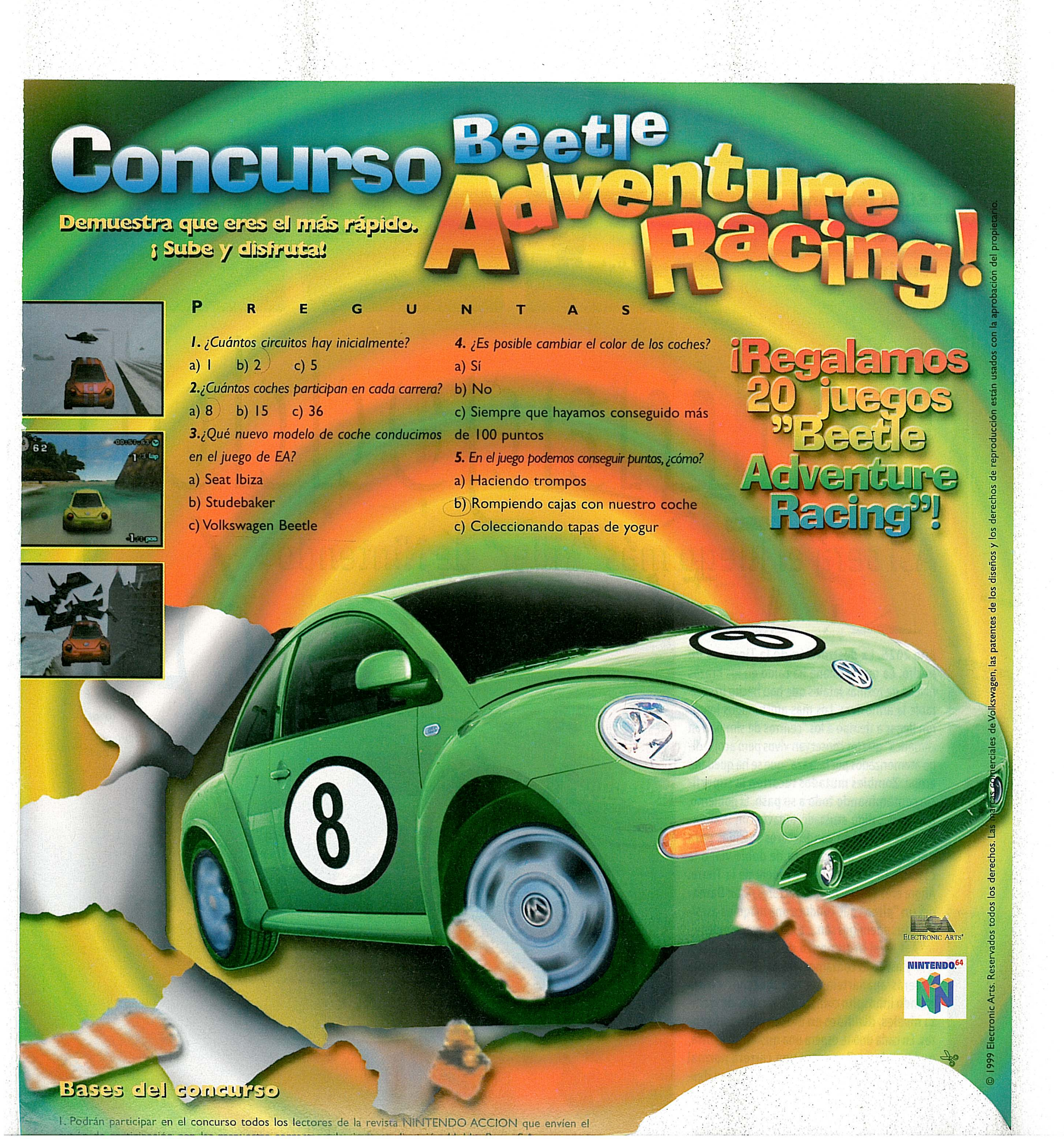


▲ *«World Driving Championship» promete ser el juego de coches más completo, rápido y bonito que se haya hecho nunca en Nintendo 64.*





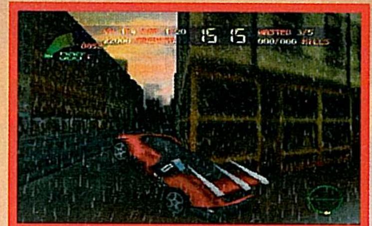
▲ *Imágenes panorámicas en alta resolución serán posibles gracias a nuestro cartucho de expansión de memoria. Mirad y alucinad.*


Concurso Beetle Adventure Racing!
Demuestra que eres el más rápido.
¡ Sube y disfruta!
P R E G U N T A S
1. ¿Cuántos circuitos hay inicialmente?
a) 1 b) 2 c) 5
2. ¿Cuántos coches participan en cada carrera?
a) 8 b) 15 c) 36
3. ¿Qué nuevo modelo de coche conducimos en el juego de EA?
a) Seat Ibiza
b) Studebaker
c) Volkswagen Beetle
4. ¿Es posible cambiar el color de los coches?
a) Sí
b) No
c) Siempre que hayamos conseguido más de 100 puntos
5. En el juego podemos conseguir puntos, ¿cómo?
a) Haciendo trompos
b) Rompiendo cajas con nuestro coche
c) Coleccionando tapas de yogur
¡Regalamos 20 juegos "Beetle Adventure Racing"!
ELECTRONIC ARTS
NINTENDO 64
© 1999 Electronic Arts. Reservados todos los derechos. Las marcas comerciales de Volkswagen, las patentes de los diseños y los derechos de reproducción están usados con la aprobación del propietario.
Bases del concurso
1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista NINTENDO ACCION que envíen el

- SCI (Creations)
- Carreras
- Junio







Carmageddon 64

Así será el juego más "killer" de Nintendo

Año 2026. La destrucción de la Tierra es un hecho. La raza humana ha caído en los brazos nivel 4 de toxinas letales que han hecho irrespirable la atmósfera. Los más afortunados lograron llegar a tiempo a los "centros de simulación climática" que les conservan vivos pero acoj... digo atemorizados por la "raza" que se ha quedado arriba. **Zombies mutados recorren la superficie contaminando todo a su paso.** El gobierno, más acoj... digo asustado todavía con la situación, ha **reclutado conductores suicidas para participar en una carrera** de doble vía: o la cascas o te vas a un paraíso fuera de la Tierra. Ahora eres uno de los conductores, **Max Damage, un "pirao"** que conduce una máquina asesina, y tus enemigos son... todo lo que te rodea.

Así es el argumento de «Carmageddon 64» y así te lo contamos. De aquí en adelante deberás apañártelas para **sobrevivir en un mundo inhóspito compuesto de más de treinta niveles, divididos en diez circuitos** diferentes. En cada uno te espera una **misión variadita,** ... una carrera normal ... y des-



▲ **Los escenarios serán interactivos**, de manera que podrás atravesar paredes, utilizar elevadores, sortear vallas...

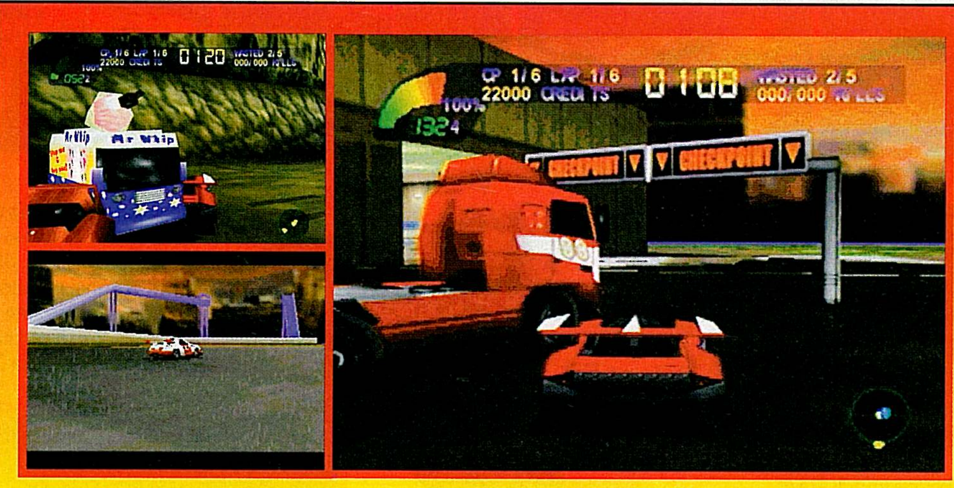


▲ Durante el recorrido **podrás recoger items** que te permitirán ir más rápido, reparar tu coche, añadir tiempo extra, o como aquí, congelar a los rivales.



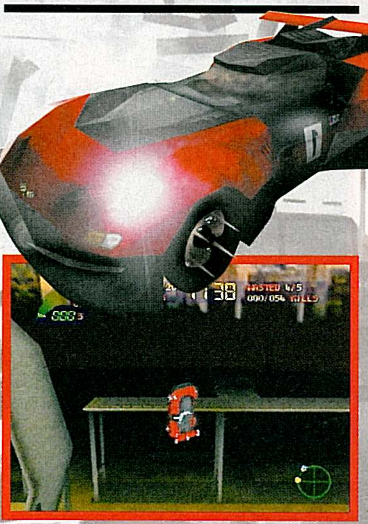
▲ En cada circuito encontrarás escenarios diferentes, items distintos y **condiciones climatológicas...¿adversas?**

Compatible con el Expansion Pak



◀ **Sam Forrest, PR manager de SCI, nos lo confirmó cuando vino a nuestra redacción para presentarnos «Carmageddon 64». El juego será compatible con el cartucho de memoria, lo que significa que pondrá en pantalla gráficos de alta resolución.**

En este juego no tendrás que esforzarte por llegar el primero. Bastará con llegar...



▲ La quinta misión medirá nuestras habilidades. Habrá que hacer un **número de piruetas** en un tiempo determinado.

A vueltas con el tema de la violencia



▲ Sí, lo dijimos. Todos tranquilos, los peatones serán zombies y la sangre, verde. Pero las tornas todavía pueden cambiar. **La versión que pudimos jugar en exclusiva tenía sangre... roja**, porque parece que en Inglaterra se va a lanzar así. De hecho va a **depender de los distribuidores de cada país qué versión ponen a la venta.** Y en España, cuando escribimos esto, aún lo están decidiendo. En otros países, como Alemania, lo tienen muy claro (y la estricta legislación también): **habrá dinosaurios en lugar de zombies.** Por cierto, y cambiando de tema, que entre la fauna de zombies que encontrarás habrá jugadores de fútbol, golfistas, policías, soldados, indios, nenas en bikini y hasta ¡vacas!

Entrevista divertida con el productor del juego, Ben Gunstone

■ *Si tu tuvieras que venderle a alguien Carmageddon utilizando no más de diez palabras, ¿qué le dirías?*
Anarquía total, haz lo que te dé la gana.

■ *¿Cuántos coches habrá en el juego?*
En total 23, tres de ellos secretos.

■ *¿Qué hace diferente este juego de otros de carreras?*
Creo que la capacidad para ir adónde quieras en cada nivel, combinado con las "físicas" reales de los coches.

■ *¿Utilizasteis "motion capture" para el "espachurramiento" de los peatones?*
No oficialmente...

■ *¿Hacia qué dirección crees que van los juegos de coches?*
A la izquierda en el cruce...

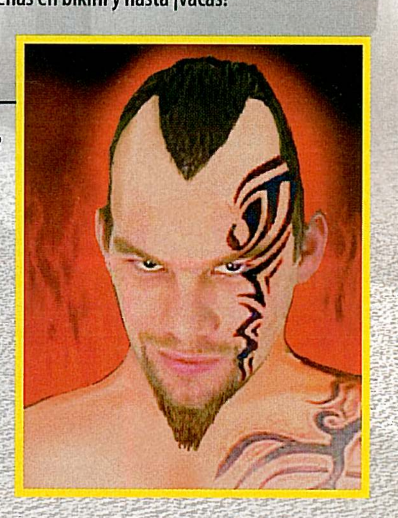
■ *¿Por qué éste será el juego de carreras más violento de todos los tiempos?*
Porque yo lo he dicho.

■ *¿Cuál es el mejor momento de «Carmageddon 64»?*
Cuando derrapas con el freno de mano dentro de una plaza llena de gente.

■ *¿Estás orgulloso de «Carmageddon 64»?*
Sí, porque creo que hemos llevado la N64 al límite, en un esfuerzo por producir el mejor juego visto en una consola.

■ *¿Qué se necesita para hacer un juego de éxito, un juego que triunfe?*
Un diseño "sangriento", unos cuantos buenos grafistas y programadores y unos testeadores de garantías. Básicamente un juego no lo hace un sólo elemento sino un buen equipo. Ah, bueno, algo de marketing también ayuda.

■ *¿Qué opina sobre la censura?*
Creo que la gente debería abrir un poco más sus mentes, pero, por otro lado, algunas personas son demasiado impresionables.



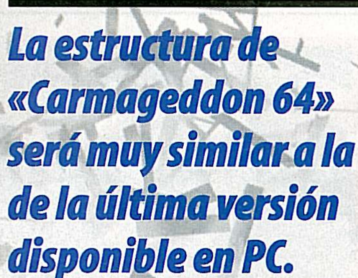
Ben Gunstone se hizo esta bonita foto (retocada, suponemos) para salir en las revistas.







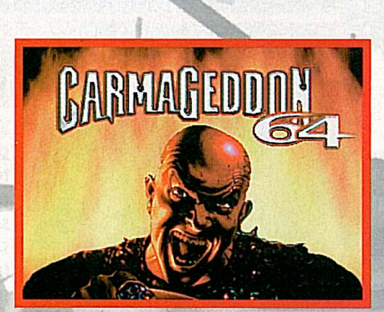
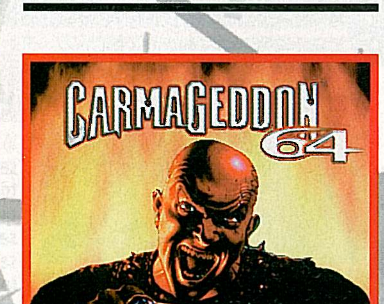
▲ LA PLANTILLA AL COMPLETO, 23 COCHES
El juego empieza con dos vehículos, Eagle y Tashita, pero la plantilla total será de 23 coches (tres secretos). ¿Cómo se consiguen? Pues hay dos alternativas. Una, destrozándolos y "haciéndolos nuestros". La otra, ganando muchos puntos para poder comprarlos en la siguiente ronda. Para ganar pasta, hay que pillar a los zombies. Entonces podremos pilotar los Buzzmobile, The Plow, Abba Cab, Deathcruiser, Big Dump...




▲**La versión que pudimos probar era la que va a salir en UK,** y como ves, tenía sangre, y de lo más roja.

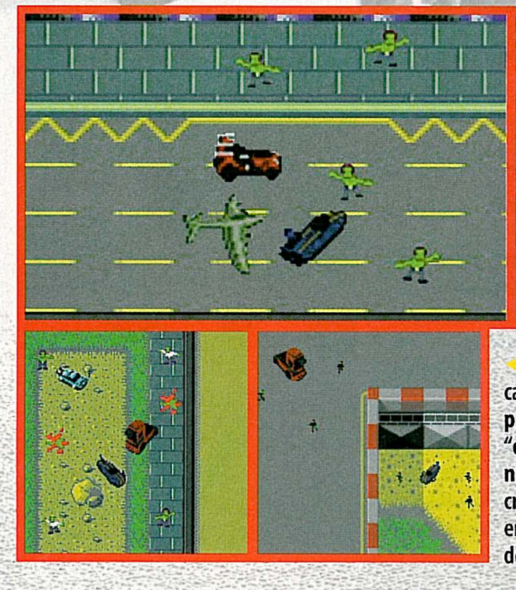


La estructura de «Carmageddon 64» será muy similar a la de la última versión disponible en PC.


▲**Podremos controlar el juego desde diferentes perspectivas.**

Lo que faltaba, también «Carmageddon» para Game Boy Color




Pues sí, pues sí, la gente de SCI ha decidido llevar su salvaje juego de carreras también a GBColor. O sea que va a haber doble rotura de moldes: **primera vez que jugamos a algo parecido en la portátil, y estreno de "otro" Carmageddon.** Nuevo, por narices. Porque se jugará desde una **nueva perspectiva (cenital, combinada con otra lateral),** en circuitos creados especialmente y con un esquema algo diferente. La fórmula sin embargo os traerá el aditivo esperado. Coches, destrucción, total libertad de movimientos y acciones en los 40 circuitos preparados. Saldrá en **junio.**

Primera impresión



+

- El engine 3D moverá a la perfección el complejo entramado de escenarios.
- La plantilla de coches es bestial, con algunos modelos alucinantes.
- La versión Game Boy nos ha dejado realmente impresionados...

−

- ¿Violencia gratuita? Bueno, más parece un juego algo salvaje...
- El movimiento de los coches aún está poco depurado. Da demasiada sensación de bloque.

- Activision
- Acción 3D
- Mayo (Prov.)



▲ La calidad de los escenarios será impresionante. Todo estará en 3D.



▲ Nuestro protagonista realizará una buena gama de movimientos.

A Bug´s Life

Habrá plaga de BICHOS en N64

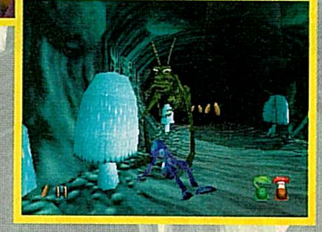
Activision ha anunciado el lanzamiento para esta primavera de la versión N64 del último film de Disney, «A Bug´s Life», que todos conoceréis como «Bichos». De ello se está encargando el grupo de programadores **Traveller´s Tales,** que va a poner en pantalla un **impresionante mundo 3D** sacado al detalle de la mágica película. Nos convertiremos en la **hormiga Flik**, y tendremos que enfrentarnos a **15 niveles** cada uno con una misión determinada. El juego **mezclará aventura en plan puzzles y desafíos,** con toques de acción. No en vano **Flik podrá arrojar frutas a los enemigos** y realizar movimientos especiales. La parte técnica se está cuidando con especial mimo. Los escenarios están siendo trabajados con total detalle, las animaciones tendrán calidad cinematográfica y el control será suave y preciso. Sobre la jugabilidad podemos avanzaros que **podremos interactuar con los escenarios, y que el factor exploración** será fundamental para seguir avanzando.



◀ Hemos sabido que habrá 60 desafíos tipo puzzle desarrollados en exclusiva para esta versión.



▲ Flik tendrá que evitar que los saltamontes invadan su colonia.



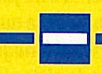
▲ Escucharemos las voces originales de los personajes del film.

▲ Las animaciones parecen estar sacadas de la propia película.

Primera impresión



- El esquema de juego: acción, aventura, muchos puzzles. Promete diversión para rato.
- 60 desafíos exclusivos para la versión de Nintendo, y voces originales de los actores que han participado en el film.
- La calidad gráfica en general, las animaciones y tratamiento de los fondos en especial, te dejarán petrificado.

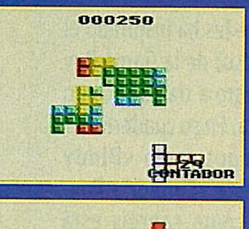


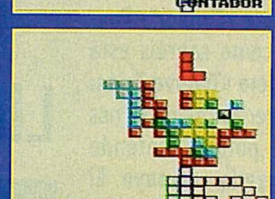
- Aspecto demasiado parecido a otras versiones. Pronto podremos comprobarlo.



«KLUSTAR», NUEVO PUZZLE PARA GBC

Infogrames lanzará en breve este ingenioso puzzle para Game Boy Color. Las piezas seguro que te resultan familiares, pero la fórmula de juego será muy original. Tendremos que hacer bloques para eliminar las fichas, pero las piezas no bajarán desde arriba, sino que partimos de una línea de fichas que se mueve de izquierda a derecha, y a la que se le irán pegando otras fichas de tal manera que consigamos formar un bloque. El mes que viene os lo contaremos.

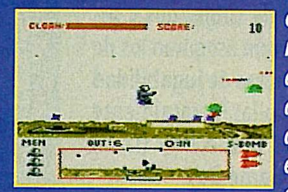




«SUPER DROPZONE»ATACA DE NUEVO

Seguro que recordáis un jueguecillo que apareció hace algún tiempo para SNES, en el que ***controlábamos a un atrevido astronauta que montado en su jet-pack*** *debía enfrentarse a un ejército de asteroides. Se llamaba «Dropzone» y capturó a medio mundo por su* ***planteamiento sencillo pero terriblemente adictivo.*** *Bien, pues ese mismo juego está a punto de aparecer para Game Boy Color de la mano de* ***Acclaim.*** *Se conserva la jugabilidad, el nivel de adicción y la simpleza del esquema.* ***Un arcade de disparos sin más contemplaciones,*** *con el que te lo pasarás en grande.*





MÁS SORPRESAS DE LA MANO DE ACCLAIM

La fiebre Game Boy Color no parece tener fin, y buena prueba de ello son los lanzamientos que está preparando Acclaim. Apunta, apunta, que te vas a quedar sin habla. Después de«Super Dropzone» que tenemos arriba, llegarán ***«WWF» en abril, «Bust-A-Move 4» en mayo, «La abeja Maya» también en mayo, «Shadowman» (que van a programar los fabulosos Bit Managers) en agosto, y «Re-Volt», otro de N64 que está previsto también para mayo.***

«SPY VERSUS SPY» PARA LA DE COLOR

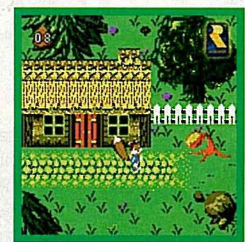
Otro clásico que va a ser versionado para GBC es este ***«Spy Versus Spy», un cartucho de Kemco*** *en el que el espía que manejamos debe recoger una serie de microfilms antes de que lo haga el espía rival.* ***Spaco*** *se hará cargo de hacernos llegar la versión a todo color de este divertido plataformas.*

- Nintendo (RARE)
- Action RPG
- Mayo

Conker Pocket Tales

Llega la ardilla portátil

A los chicos de Rare les ha inspirado el lanzamiento (exitoso) de la Game Boy Color, y se han puesto a trabajar como locos en la máquina. En su cuaderno de proyectos hay juegos como **«Diddy Kong Racing» o este «Conker´s Pocket Tales»**, que como sabréis está basado en el venidero **«Twelve Tales: Conker 64»**. De la versión pequeña nos ocupamos ahora, porque Nintendo tiene previsto lanzarla en **mayo**. El cartucho será uno de esos **divertidos Action-RPG** cuya jugabilidad nos recordará muchísimo a la de uno de los sagrados, **«Legend of Zelda DX»**.
El juego empieza con dos "secuestros": el de la ardilla Berri, y el de todos los regalos de cumpleaños de Conker. Así que lanzamos a Conker en su búsqueda por niveles de enorme tamaño en los que esperan **multitud de subjuegos y secretos ocultos**. Según aseguran los de RARE, **más de 20 horas de jugabilidad** (¿aguantarán las pilas?), totalmente **compatibles con Game Boy** (la de siempre) y **Super Game Boy**.




▲ **Cosas que os gustarán de Conker GBC:** los niveles serán tan grandes como variados; la jugabilidad seguirá un esquema como lo último de Zelda; si lo juegas en color, alucinarás con la puesta en escena, los detalles gráficos...

Primera impresión

+

- Será la primera aventura de RARE en la GBCOLOR. Y a juzgar por las primeras pantallas, un éxito total.
- El esquema de juego seguro que nos encanta. Algo estilo Zelda con un protagonista que pronto arrasará.
- Los gráficos muestran detalles y color por todas partes.

−

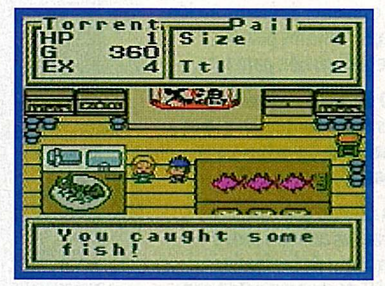
- Aún no hemos podido probarlo, y por tanto no sabemos cómo se desenvolverá en cuestión de animaciones la ardilla protagonista.

- Natsume
- RPG
- Marzo

River King

Rol y pesca para tu Game Boy Color

¿A qué sabrá la mezcla RPG-pesca? Pues pronto lo sabremos porque Spaco está a punto de lanzar «Legend of the River King», un cartuchito en el que tendremos que **explorar cuatro "acuáticos" mundos** en busca de un **pez sagrado**, cuyos poderes curarán a la enferma hermana del protagonista.
En cada nivel tendremos que pescar una variedad diferente de pez, que después cambiaremos por items. No todo consistirá en pescar y ya está, también nos **enfrentaremos a los peligrosos habitantes de cada zona** en combates de original desarrollo. Ya lo veréis.







▲ **Original y divertido se presenta este juego.** Viviremos una nueva experiencia en la que tan pronto hablaremos con el personal (amigos, tenderos, chavalería) en busca de pistas (incluso de anzuelos nuevos), como nos pondremos a pescar caña en mano o lucharemos con la fauna de cada lugar, cuervos, murciélagos...



▲ **El objetivo del juego es capturar un pez sagrado para curar a nuestra hermana.**

Primera impresión

+

- La mezcla RPG-pesca de verdad que nos ha alucinado.
- Habrá un montón de variedad de peces, algo impresionante.

−

- Mucho nos tememos que los textos estarán en inglés.
- Por lo que hemos jugado, no parece fácil eso de tirar la caña al río.

- Nintendo (RARE)
- Acción 3D
- Julio

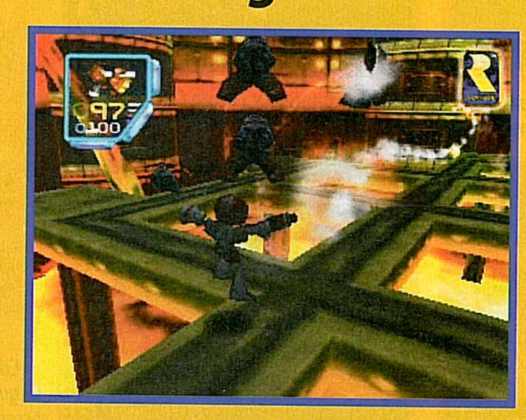
Jet Force Gemini

RARE vuelve a la carga

Es el siguiente en la lista. Y con el buen sabor de boca que nos han dejado todos sus juegos, no sé si podremos resistir la espera. Se llama «Jet Force Gemini» y para empezar **presentará un nuevo plantel de personajes**, bajo la promesa de un "**shoot´em up" intenso.** La historia se desarrollará en una región desconocida de la galaxia, donde un **equipo de aventureros**, el Jet Force Gemini, luchará contra la gente de Mizar, un tipo que invierte su tiempo libre en conquistar planetas.

El **JFG -compuesto por Juno, Vela y su leal perro Lupus-** se ha lanzado por su cuenta al corazón de Mizar para evitar la amenaza. Cada miembro de JFG tomará un camino diferente hacia allí, donde planean reagruparse y combinar su fuerzas de cara a la batalla final. Esto significa que **tendremos que interactuar con tres caracteres diferentes. Cada uno explorará entornos únicos** en los que **RARE ha vuelto a demostrar su maestría en el uso de los gráficos.** Además, el juego utilizará unos **nuevos efectos de luz en tiempo real.**

RARE promete poner a nuestra disposición enemigos de todo tipo para que descarguemos a gusto todo el armamento, aunque nos aseguran que no todo se basará en los disparos, también habrá que **resolver puzzles, apañárnoslas para superar ciertos obstáculos y encontrar las zonas secretas** de Mizar.



▲ **Alucinarás con los efectos de luz que RARE ha puesto en marcha en el juego. No se ha visto nada igual...**



▲ **Cada uno de los tres personajes elige una ruta para llegar a Mizar.**



▲ **RARE ha prometido que éste será el mejor shooter de Nintendo 64.**



▲ **El juego será compatible con el cartucho de memoria extra.**

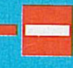


▲ **Lupus parece amistoso, pero ha jurado que no lo detendrá nadie.**

Primera impresión



- **El engine 3D combinado con el espectáculo gráfico nos pondrán los pelos de punta.**
- **Tendremos que interactuar con los tres personajes del equipo.**
- **El juego será compatible con el Expansion Pak, aunque parece que no para mejorar los gráficos, sino para alargar los niveles.**

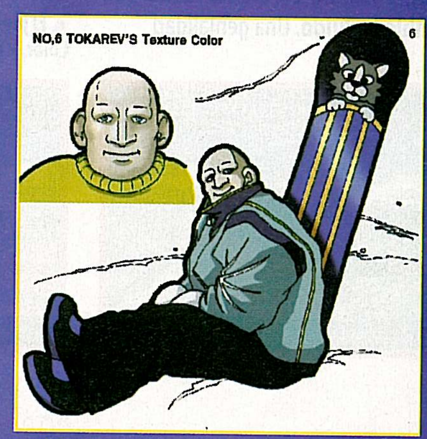


- **El único pero que podemos ponerle es que ¡queremos que llegue ya! Hasta julio todavía queda mucho tiempo...**

PRIMEROS DETALLES DE «F-1 WGP II»

*Por fin se anuncia la secuela del juego de Fórmula 1 más impresionante que se ha hecho para una consola. Esta **segunda entrega, desarrollada también por Paradigm, se pondrá a la venta en junio**, o eso al menos nos ha asegurado Nintendo España. El juego llegará en un cartucho de **128 megas y disfrutará de la licencia oficial del mundial de 1998. Tendrá 22 coches de las 11 escuderías oficiales**, y por supuesto correremos en los circuitos genuinos del campeonato. Como novedades, ofrecerá un **comportamiento aún más realista de los pilotos y superior inteligencia artificial.** Pondrá a nuestra disposición un nuevo juego de cámaras y condiciones meteorológicas aún más variadas. Gráficos 3D fotorrealistas, dos jugadores en split screen, los rugidos del motor... completarán la esperadísima entrega.*

SE ACERCA «TWISTED EDGE»

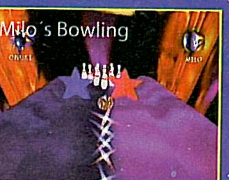


*El primer rival serio de «1080º» está a punto de ver la luz. Se trata de **«Twisted Edge», un cartucho desarrollado por Boss Game Studios** que ha licenciado Kemco, en el que probaremos nuestras habilidades con la tabla de snow. Incluirá **seis circuitos diferentes y más de 20 movimientos** para cada personaje. Parece que se pondrá a la venta durante el mes de **abril.***

PROEIN ATACA EN NINTENDO 64







*De la mano de esta distribuidora nos llegará una avalancha de buenos juegos para N64. Hablamos de títulos como **«Penny Racers»**, uno de carreras de Takara; **«Milo´s Bowling»**, genial juego de bolos; y **«Flying Dragons»**, un rompedor arcade de lucha. Se los espera para abril, como a **«Quake II»** y **«Vigilante 8»**.*

- Kemco
- Carreras
- Marzo

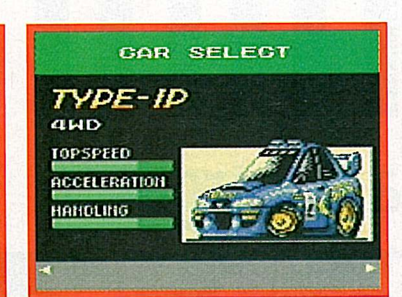
Top Gear Pocket

Minicarreras a todo color

De la mano de Vision Works nos llega la versión "mini" de uno de los mejores títulos de carreras de N64. «**Top Gear Pocket», que por cierto será exclusivo para GBC,** ofrecerá tres larguísimos circuitos donde competiremos con dos coches, el **Corolla de Toyota, y el Impreza de Subaru,** diseñados también en versión mini o "superdefomer". Tendrá tres modos de juego (campeonato, time attack y dos jugadores vía cable link), y llegará en un **cartucho con rumble incluido.** Una genialidad.



▲ El juego será exclusivo para Game Boy Color, y aprovechará a tope su capacidad.



▲ Subaru Impreza y Toyota Corolla conformarán la escudería de TGP.







◀ Competiremos en tres circuitos muy largos, que corresponderán a otros tantos escenarios: jungla, desierto y prado.

Primera impresión

+

- El rumble incorporado es una idea magnífica. No veáis cómo vibra la consola cada vez que derrapamos.
- El sonido está muy bien cuidado y sorprende por su variedad de melodías y efectos: derrapes, chirriar de ruedas...

−

- Los coches aparecen demasiado pequeños en pantalla, y el plantel no es precisamente amplio.
- El manejo del coche no está conseguido del todo en la versión que hemos probado. Ya veremos la final.

- THQ (Sunsoft)
- Puzzle
- Mayo

Logical

Un nuevo puzzle en exclusiva para Game Boy Color

El desafío de «Logical» parece sencillo, pero te aseguramos que se complica muy rápido y que **99 niveles** dan mucho de sí. Tendrás tiempo de **probar tu destreza y capacidad de organización.** Porque el reto es el siguiente: ¿ves esa especie de ruedas en las pantallas? Pues hay que **rellenarlas de bolitas del mismo color.** Podemos rotar las ruedas y transferir bolitas de una a otra. Sencillo, ¿verdad? Bueno, pues cuando hay demasiadas ruedas, **teleportadores, bloqueadores de color y encima el tiempo (porque hay un límite) se acaba,** no parece tan fácil. Vete preparando para uno de los desafíos del año. Tú y tu cabezita.





▲ La bolita aparece en la parte superior y recorre la línea hasta que la capturamos. De ahí debemos transferirla a otra rueda, siempre que un bloqueador no lo impida.



◀ El juego ha sido desarrollado exclusivamente para Game Boy Color, ya veremos en qué se nota...

Primera impresión



- Hemos dicho 99 niveles, y eso significa garantía de que no va a caducar a los dos meses. Seguro.
- El reto es atractivo y promete enganchar al más pintado. Además, sale como quien dice ya.

−

- Va a tener mucha competencia, porque están saliendo, y lo que queda, un montón de puzzles para GBC.
- Quizá el nivel de dificultad sea en algunos casos excesivo. Menos mal que hay passwords...

- Midway
- Carreras
- Mayo (prov.)

Rush 2

¡¡Pero dónde te habrán dado el carné!!

El nuevo «Rush» hará que la primera entrega parezca un rally de domingueros, marchando por la N-I con sus coches llenos de tarteras. Habrá **más coches (16 al principio,** más algunos secretos), que podremos retocar en chapa y pintura, y habrá **10 circuitos,** que esta vez nos llevarán a diferentes localizaciones de los Estados Unidos, incluyendo la **prisión de Alcatraz.** Los escenarios prometen ser reales, pero ojo, con muchas licencias artísticas. Además cada circuito estará plagado de **atajos y rutas alternativas,** vallas que no son vallas, tejados con carreteras encima, para que tengas que recorrértelos varias veces si quieres triunfar. Entre los modos de juego, el **circuit mode te propondrá 28 circuitos,** elegidos aleatoriamente e incluyendo **modos reverse y espejo.** La bomba.



▲ Los coches son configurables y muy rompibles. Ojo con pasarse de choques.

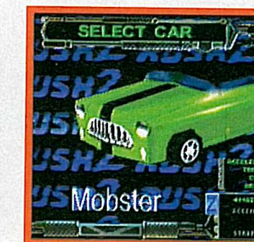


▲ Los circuitos esconden sorpresas. Aquí vamos de tejado en tejado.

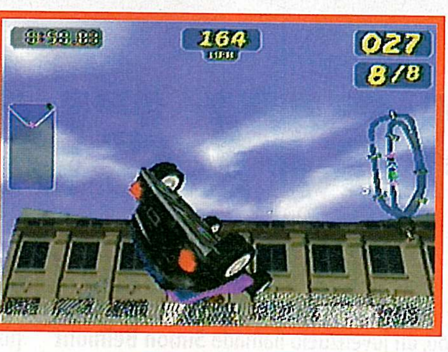




▲ Donde menos te lo esperes puede haber un atajo. ¿Ves esa montaña?



▲ Aumenta la plantilla, a 16 coches, y ya ves que también la variedad de modelos.



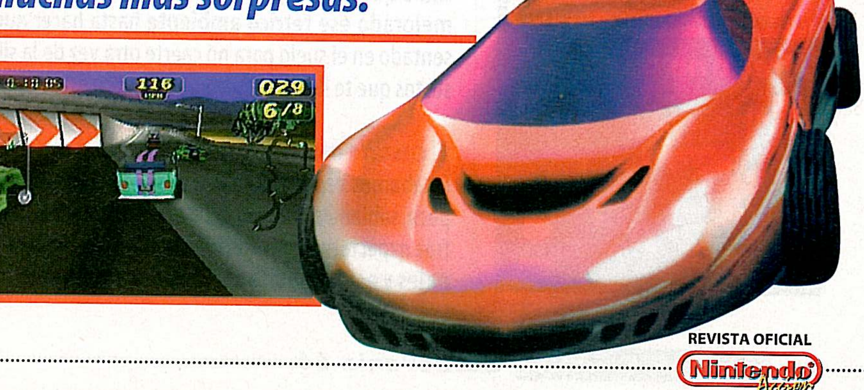
◀ **Los saltos siguen a la orden del día** en el nuevo Rush. Ahora son más largos, más altos y más ¡raros! Y es que las rampas abundan en las calles de las ciudades, y si las cogemos todas, pirueta va...

Explota-explótame-exploló...



◀ Demostración práctica de que este juego será la bomba. O por lo menos de que explotaremos cada dos por tres. Una mala caída, un mal salto, un golpazo contra los edificios y saltarán chispas...

«Rush 2» es aún más loco que su predecesor. Tiene más saltos, más atajos, y también más coches, más circuitos y muchas más sorpresas.



Habilidad fina



▲ Hemos visto 3 circuitos destinados exclusivamente a demostrar tus habilidades. Pistas en las que tendrás que saltar para ganar, o correr en una especie de cilindro...

Primera impresión

+

- El espectáculo de «SFRush» por las nubes. Hay movimiento, acción, dinamismo, está muy, muy bien.
- Variedad de coches y circuitos. Variedad de modos de juego. Variedad de golpes. Muy variado, vamos.

−

- Si no te gusta la fórmula, ni te lo pienses. Esto es un arcade por los cuatro costados.
- Aún no nos han confirmado la fecha definitiva de lanzamiento. Podría incluso ocurrir que no saliera.

Los interruptores son esenciales para llegar al castillo *y una vez estemos dentro, también encontraremos alguno que otro. Su función es abrir una puerta, levantar un rastrillo, o descubrir un pasadizo secreto, pero todos tienen en común la gran distancia que los separa del lugar en el que veremos la apertura, con impresionantes chirridos.*

NINTENDO 64
KONAMI
AVENTURA
128 MEGAS
2 PROTAGONISTAS
BATERÍA: NO

información del juego

1 JUGADOR · CONTROLLER PAK · RUMBLE PAK

Precio no disponible



CASTLEVANIA 64

El latigazo de Konami

Hace tiempo, un jovenzuelo llamado **Simon Belmont** inició una lucha a muerte contra los vampiros, más concretamente contra el Conde Drácula. Gracias a aquella honorable aventura («Vampire Killer» para MSX2) hemos pasado varios lustros disfrutando de las distintas secuelas para variados sistemas que Konami nos ha ido suministrando gota a gota. **Todas eran en dos dimensiones,** y ostentaban un **ambiente de terror** que ha rayado a gran nivel hasta el título que nos ocupa, el cual, por difícil que os parezca, **ha mejorado ese tétrico ambiente** hasta hacer que juegues sentado en el suelo para no caerte otra vez de la silla con los sustos que te llevas.

El castillo más grande del mundo

Estábamos esperándolo con ansia, ya habíamos jugado un poco, sabíamos que nos iba a gustar, pero... ha dejado nuestras expectativas por los suelos. El **lujoso diseño de personajes y escenarios, la sutileza del argumento,** que ofrece pistas en las escenas cinemáticas, las **poderosas armas de cada protagonista,** que hacen jugar de manera distinta... **todo tiene un alto nivel de perfección, de obra maestra.**

El juego se presenta como una gran novela de terror en la que tienen cabida diferentes géneros, como el **beat'em up en los escenarios plagados de enemigos, las plataformas 3D en grutas, pantanos** y torres del castillo; la **aventura, cuando debemos buscar una llave** o un objeto esencial; e incluso el **Rol,** a la hora de recoger nuevas armas, items de refuerzo, y **dialogar con varios personajes** que vamos conociendo más a fondo a medida que hablamos con ellos.

La única pega que hemos encontrado es una **cierta dejadez en el apartado técnico,** ya que en demasiadas ocasiones nuestro personaje, e incluso algunos enemigos, en vez de chocar contra una pared, meten medio cuerpo, y **sus tres cámaras no satisfacen** del todo a la hora de saltar entre plataformas. Aún así, estás ante la **aventura más emocionante y terrorífica que hayas podido vivir en N64.**



El gran ambiente de terror se ve reforzado de vez en cuando con la aparición de cadáveres.

Enemigos inesperados





¿Motos? Pues, sí. Aunque durante la mayoría del juego nos encontramos con enemigos como arañas con medio cuerpo de mujer, vampiros que pasean a cuatro patas por paredes y techos, y otros bichos, también fustigaremos algún esqueleto motero, o calaveras de dragón que tuestan humanos a base de llamaradas.

El cartucho incluye decenas de secuencias cinemáticas que nos sumergen en la aventura además de ponernos los pelos de punta.







Un letrero nos dice dónde estamos cuando llegamos a una nueva zona del castillo.







El ataque más curioso de los personajes es un barrido en carrera, muy útil para evitar encerronas.





Armas arrojadizas



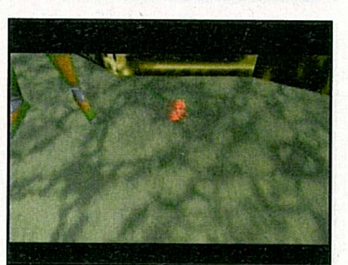




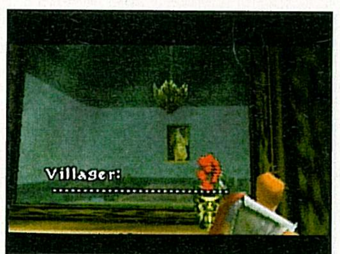
Aunque **ambos protagonistas disfrutan de dos tipos de ataque, comparten un tercero**, que son las armas arrojadizas. Podemos **recoger cuchillos**, que se lanzan en línea recta, **hachas**, que describen una parábola para caer sobre el enemigo verticalmente, **o el agua bendita**, que crea una cortina sagrada en la que perece todo enemigo que ose traspasarla. El número de unidades de estas armas depende directamente de la cantidad de **gemas recogidas**.













Las secuencias cinemáticas son uno de los puntos fuertes del cartucho. No hemos podido contenernos, y aquí os mostramos la escena del espejo: un campesino entra en la sala y habla con nuestro personaje, que repara en la caída de un pétalo de rosa, y mira al espejo... ¡Eh! ¡Aquí falta alguien!











Otra inquietante escena *es la que tiene lugar en un jardín interior: paseando por el jardín, divisamos en la otra puerta de la estancia una mujer. Sin decir palabra, ésta se acerca a nosotros, y pide que nos apartemos para regar las rosas. De su recipiente comienzan a caer chorros de sangre, y Reinhardt deduce la naturaleza de la chica. Rosa dice que olvidará habernos visto, pero volveremos a encontrarla en otras estancias.*

Bestias de la oscuridad













A lo largo de nuestras andanzas por los dominios del Conde, encontraremos decenas de "encargados". Su aspecto siempre será horrible, y a veces ostentarán estaturas de torreón, pero será lo único que tengan en común entre ellos, ya que ***cada uno ataca de manera distinta: el gran esqueleto a huesazo limpio; las serpientes, con ráfagas de fuego;*** *el perro de tres cabezas, a bocados; el jardinero, con una sierra mecánica... y podríamos seguir...*

Podrás disfrutar del mismo juego dos veces, ya que la historia cambia según el personaje que elijáis para jugar.







Estos vampiros... Cuando te hablan por primera vez te dejan impresionado con su lenguaje y sociabilidad, pero a la hora de morir, se les acorta el vocabulario grandemente.





Mirando a ver





Existe un ***botón para examinar cualquier objeto*** *que tengamos delante de nuestras nobles narices. En ocasiones no recibiremos mensaje alguno, pero a veces es* ***recomendable investigar,*** *sobre todo en lugares con inscripciones a la vista, que pueden* ***guardar suculentos premios,*** *como gemas, roastbeefs, o pociones curativas.*



REINHARDT SCHNEIDER
El protagonista masculino domina el látigo sagrado con la maestría de su antecesor, Simon. También sabe manejar la espada que lleva a la espalda, que provoca un daño menor, pero puede utilizarla sin tener que detener su marcha.



El Señor de la Oscuridad utiliza unos términos un poco peyorativos para definir a Reinhardt.



Otro de los personajes que encontramos es un niño al que habrá que ayudar a escapar.



La manera de morir es a veces algo macabra, pero, ¡era de esperar en un juego como éste!

Ahora toca saltar





Algunas zonas son difíciles de completar si no nos atrevemos a saltar. Decimos atrever, porque, si nos caemos, iremos a parar a un río de aguas contaminadas, en el que pereceremos inmediatamente, o, sencillamente, caeremos al vacío. **Los saltos son difíciles porque es muy difícil medir las distancias. Culpa de la cámara.**



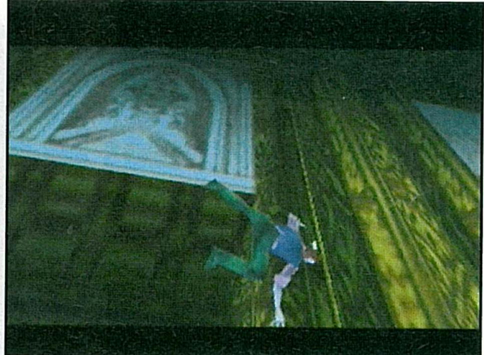


La gran variedad de enemigos es envidiable. Continuamente seréis sorprendidos por una nueva y horrible criatura.





En la subida a una de las torres, veremos cómo el suelo se hunde a nuestro paso.





¡Me ha mordido!







Desde tiempos inmemoriales, las leyendas de vampiros han contado aquéllo de que el que sufre una mordedura de una criatura de la oscuridad, al poco tiempo se ve convertido en uno de ellos. En «Castlevania 64» lo sufriremos en nuestras propias carnes. Una vez que nos han **metido el gran bocado en el cuello, nuestro protagonista adoptará una apariencia un pelín mortecina,** y sólo podrá defenderse con el arma secundaria. Podemos curarnos, menos mal.









Incluso veremos una secuencia para presentar al mismo diablo, que en esta ocasión se nos presenta bien vestido, con sus gafas y su sombrerito, para desarrollar el papel de vendedor de items. Os preguntaréis por qué sabemos que es el diablo. Pues lo sabemos porque, cuando está sentado esperando que le compremos algunos items, le cuelga una cosa larga de la retaguardia, que no parece ser una corbata o un cinturón. La única manera de contactar con él es recogiendo "El Contrato" que se encuentra en el suelo de algunas estancias del castillo.



CARRIE FERNÁNDEZ
La joven Carrie ha sentido, gracias a sus poderes mágicos, el inminente retorno del Señor de la Oscuridad. Sus bolas de energía persiguen a los enemigos hasta matarlos. También puede utilizar las pulseras de sus muñecas.





El manejo de la cámara nos permite utilizar una vista subjetiva *siempre que permanezcamos parados. Gracias a ella podremos intentar vislumbrar si nos esperan sorpresas en forma de enemigos, además de apreciar con todo detalle la belleza de los escenarios. Es como mover la cabeza.*







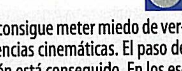


El parecido con cierto título de Capcom es bastante obvio. Esta escalera con retratos lo demuestra.



El Análisis

GRÁFICOS 88



El aspecto tenebroso consigue meter miedo de verdad, más en las secuencias cinemáticas. El paso de la noche al día también está conseguido. En los espacios abiertos la niebla está demasiado presente.

MOVIMIENTOS 89



Algunos gestos pecan de cierta brusquedad, más acusada en los enemigos que en los protagonistas. Aún así, mantienen un buen nivel de realismo.

SONIDO 92



Desde la música del menú inicial, hasta los rítmicos acompañamientos en las escenas de jefes finales, todo acentúa el sentimiento general de inquietud con una bella orquestación.

JUGABILIDAD 88



Sólo la inseguridad en los saltos entre plataformas, cosa de las cámaras, empaña este apartado. Es fácil acostumbrarse a los controles.

ENTRETENIMIENTO 92



La aventura cambia dependiendo del protagonista elegido. Sus tres niveles de dificultad y enorme duración proporcionan gran diversión.

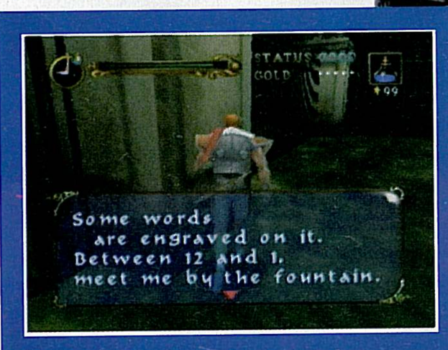
TOTAL 92

- **¿Quieres pasar miedo con un juego?** *Esta es tu gran oportunidad. Si consigues quedarte sólo en casa, sube bien el sonido y cierra las cortinas. Ya verás.*
- *La* **mezcla de géneros** *le da una personalidad propia. Puedes encontrarte saltando plataformas, buscando llaves, hablando con vampiros...*
- *Para ser un juego tan esperado, podrían haberse* **esmerado algo más en la parte técnica.** *Es una pena ver cómo el protagonista parpadea en algunos lugares, y hay mucha niebla.*
- *Si sois pequeñitos, mejor jugad acompañados. Hay algunas escenas duras.*

Para jugar a «Castlevania» os recomendamos subir el sonido del televisor, invitar a todos los habitantes de la casa a salir de allí, y comenzar la partida a las doce de la noche.



Premios secretos

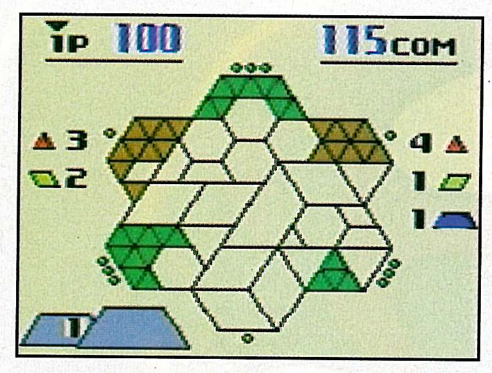


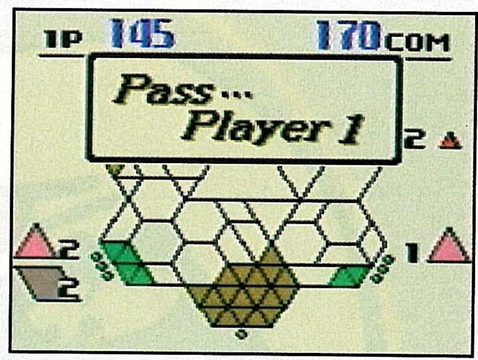




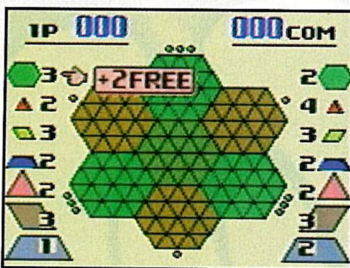


Este «Castlevania», al igual que las anteriores entregas, tiene multitud de ***mensajes que conducen a zonas secretas.*** *El mejor ejemplo son estas pantallas: leemos un sospechoso mensaje grabado en un pedestal. Vamos a la fuente y esperamos a que lleguen las 12 de la noche. ¡Sí!, ¡una plataforma está saliendo del agua! Nos subimos y recogemos valiosos ítems a granel.*





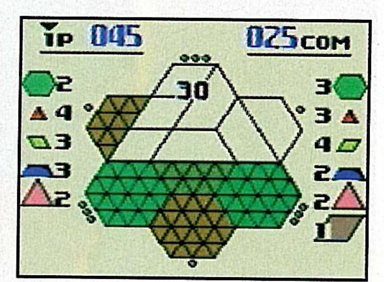
Para no perder de manera estrepitosa, debemos dejar las piezas más pequeñas a modo de comodines, de manera que tengamos más de una posibilidad para encajar nuestras fichas.



La elección de las fichas extra es importante. Elegidlas pequeñas para poder colocarlas.



El modo "level" nos reta a subir un nivel tras otro hasta alcanzar el "master".



La puntuación extra se obtiene rellenando cada uno de los hexágonos exteriores.

HEXCITE

Maestro: especialista en **geometría**

Hexcite» es un **puzzle de lo más innovador** que nos plantea el siguiente reto: **colocar, por turnos, el mayor número de piezas en la malla de seis hexágonos. Las piezas nos las impone la máquina, en número y forma predeterminados aleatoriamente al principio de cada partida. Y ganamos puntos según vamos encajándolas.** El que tenga más puntos al final, gana. Fácil, ¿no?

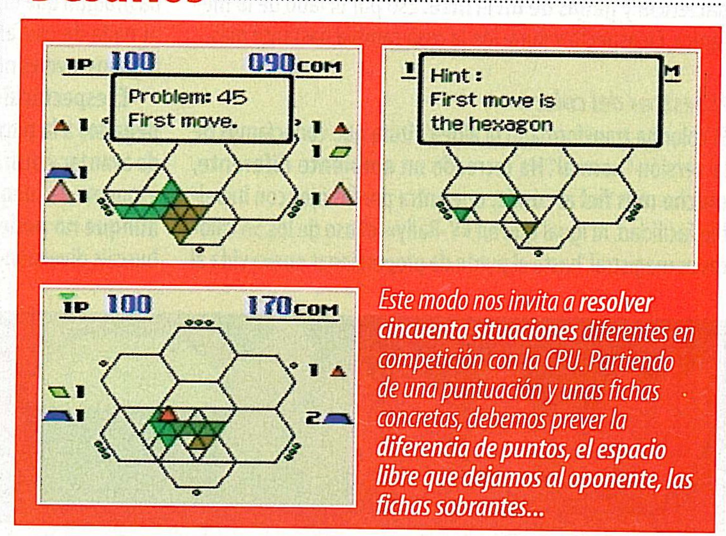
Lo más importante al principio es deshacerse de las piezas más grandes. Así pues, rombos, trapecios y triángulos son los objetivos. Y si podemos completar un hexágono, mejor que mejor.

Pienso, luego insisto

Hay tres modos de juego que permiten diferentes tipos de diversión. El **"level"** nos reta a ir subiendo de categoría a base de puntos de experiencia. El **"desafío"** nos propone 50 partidas comenzadas, al estilo de los pasatiempos de ajedrez. Y, por último están las **partidas para uno o dos jugadores.**

Aunque es **original, adictivo y divertido,** este juego tiene un público claro, el que se pirra por los «Tetris» o «Bust-A-Move». No es tan dinámico como éstos, y a veces la máquina tarda demasiado en responder, pero, tras esa seriedad gráfica y técnica, se esconde **un buen "pasatiempo mental".**

Desafíos



*Este modo nos invita a **resolver cincuenta situaciones** diferentes en competición con la CPU. Partiendo de una puntuación y unas fichas concretas, debemos prever la **diferencia de puntos, el espacio libre que dejamos al oponente,** las **fichas sobrantes...***



El apartado gráfico no es como para tirar cohetes, *pero precisamente los cohetes serán el único efecto más o menos presentable que veremos, y sólo al terminar la partida con el laurel en la frente. De todas maneras, los puzzles de calidad nunca se han caracterizado por ser preciosos, sino adictivos.*

GAME BOY COLOR
UBI SOFT
PUZZLE
8 MEGAS
50 DESAFÍOS
BATERÍA:SÍ

información del **juego**

Precio **4.995** PTA

2 JUGADORES SIN CABLE

COMPATIBLE GB

El Análisis

GRÁFICOS 62
A ver, si sólo muestra polígonos de colores, poca puntuación podrá obtener, aunque los efectos al ganar bonus son bastante espectaculares.

MOVIMIENTOS  60
Estamos en el mismo dilema. Las piezas se desplazan satisfactoriamente por la pantalla, pero no veremos nada más.

SONIDO  81
Diez bandas sonoras de calidad a elegir, y efectos correctos para el "encaje" de piezas. Ameniza bastante el serio transcurrir de las partidas.

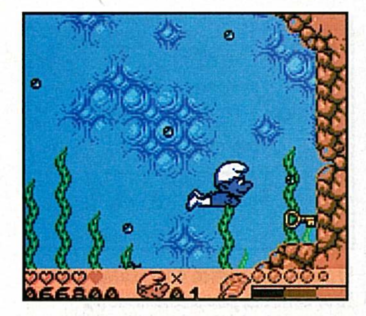
JUGABILIDAD  82
Con un control totalmente fiable, todo depende de lo atractivo que resulte a cada jugador. Los más impacientes puede que se desquicien esperando la respuesta de la máquina.

ENTRETENIMIENTO  80
Si no te asusta, termina por engancharte. Los tres modos de juego conforman una buena oferta en cuanto a duración, aunque quizá le hacían falta más desafíos en el modo "practice".

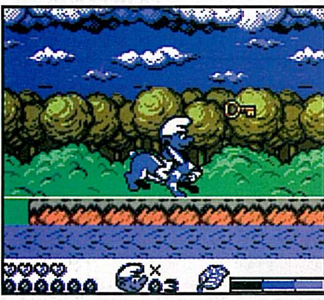
TOTAL 81

LA PESADILLA DE LOS PITUFOS

Por fin **azules** de verdad







Las llaves doradas *son el premio a vuestra paciencia. El regalo que os espera al final de algunas fases. Con ellas podéis abrir las puertas de las casas pitufas que marcan la entrada a los distintos niveles. Para entrar en el resto de fases tenéis que encontrar cosas como una zanahoria, una cuerda para el pozo, o luchar contra un enemigo...*

- GAME BOY COLOR
- INFOGRAMES
- PLATAFORMAS
- 8 MEGAS
- 16 NIVELES
- BATERÍA: PASSWORDS

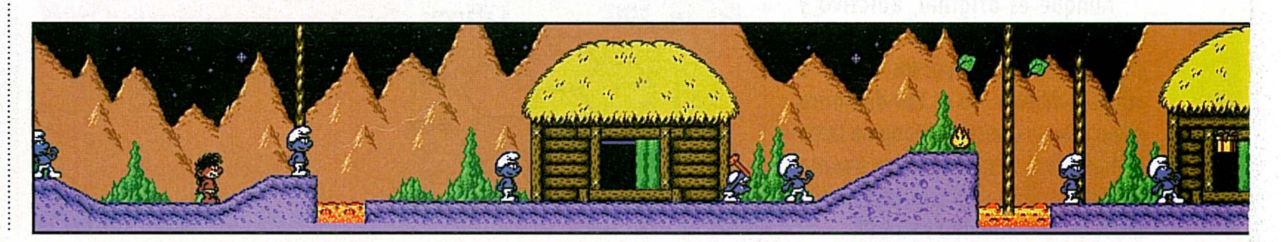


Vuelven los Pitufos como están volviendo los últimos juegos de Infogrames, y como de hecho este mismo mes sucede con «V-Rally». **Vuelven diseñados en exclusiva para Game Boy Color, pero con la misma filosofía que les llevó a GB.** En el caso de los Pitufos, el espíritu es muy plataformero, con toquecitos de acción, y **requiere habilidad, paciencia y ganas de divertirse.** Eso por el lado de la mecánica. En aspecto y duración la cosa cambia bastante más...

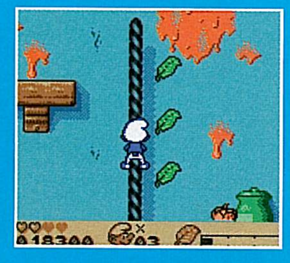
Maestros del color

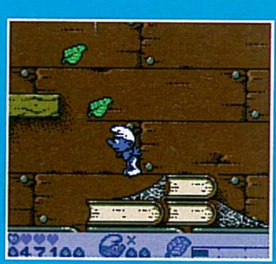
El color ha transformado la aldea Pitufa que conocíamos de la versión "normal". Ha recreado un **ambiente diferente, mucho más fiel al cómic,** que entra por los ojos con increíble facilidad. Al igual que en «V-Rally», el uso de los 56 colores es magistral, hasta el punto de proporcionar nueva vida al juego. Lo mismo ocurre con la duración. El espacio extra de la ROM ha permitido **duplicar el número de fases, con lo que nos enfrentamos a dieciséis niveles superextensos** (por ocho del cartucho original) de la mano del pitufo fortachón. El tío se las verá con entrantes y salientes, enemigos de lo más original (algo así como unas salchichas andantes incluidas), algún que otro puzzle y... el scroll. No porque sea brusco ni nada de eso, al contrario (suave, fluido), sino porque en algunos niveles nos persigue sin cesar.

El espectáculo será variadito y promete manteneros pegados a la pantalla. Pero más quizá llevados por el deseo de avanzar y disfrutar de los escenarios coloristas, que por el esquema de **juego en sí, más bien simple y algo infantil, aunque no podemos negar que muy adictivo.** Por eso, si buscáis diversión sin complicaciones, aquí hay algo que...



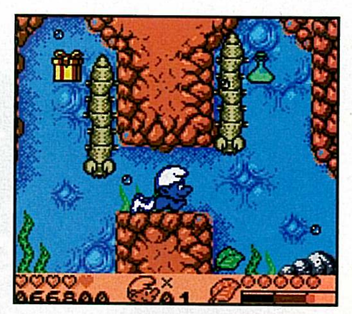
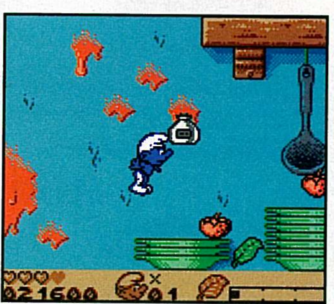
Salta, bota, escala, pedálea...



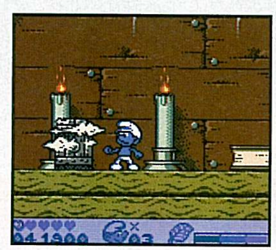


Los movimientos básicos del pitufo fortachón son ***andar y saltar,*** *pero puede utilizar* ***habilidades extra*** *valiéndose de ciertos objetos y en algunas fases. Por ejemplo, puede* ***empujar bloques, saltar más alto, balancearse en un gancho,*** *pedalear o incluso* ***nadar en el pozo sin fondo.***

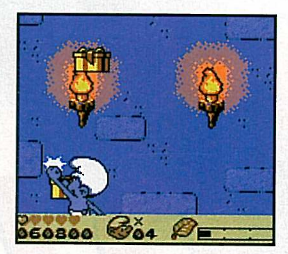



Los paquetes-regalo *esconden un montón de sorpresas. Si les golpeáis con la cabezota encontraréis puntos, pócimas de varios tipos (corazón extra, inmunidad temporal, enemigos congelados), burbujas de transporte, burbujas de oxígeno y, no todo podía ser bueno, bombas. Si os sale una de éstas, huid a toda prisa.*

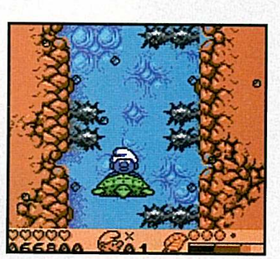
Esta versión no sólo nos descubre una "nueva" aldea pitufa, sino que además duplica las fases del original.



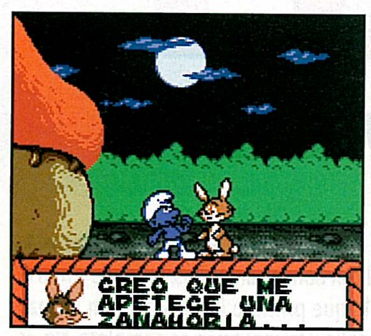
Esas nubes son las pesadillas del filósofo. Ya le habéis liberado.



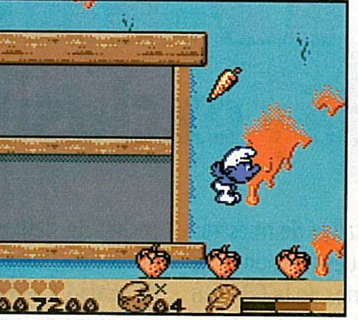
Al terminar una fase con buena puntuación, accedéis a los bonus.



En el pozo sin fondo, una tortuga marina os ayuda a ascender.



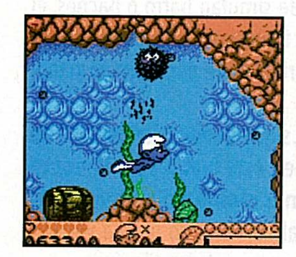
En perfecto castellano, el conejo os pedirá que encontréis una zanahoria en la primera fase.



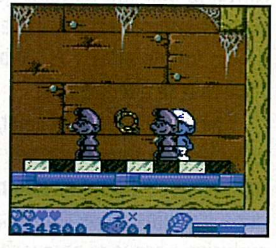
Al final de la cocina veis la zanahoria. Con ella participaréis en un carrera muy especial...



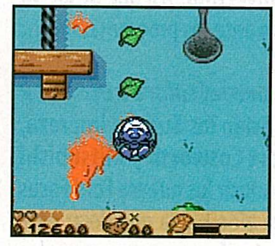
...en la que, a lomos de un conejo, debemos sortear los obstáculos y a la vez evitar el scroll.



Ojo a la fauna que puebla el pozo. No todos son amigos...



Empujando las piezas, lográis el objeto clave de esta fase: la cuerda.



Algunos paquetes-regalo ocultan una burbuja de transporte.



Para acabar con los enemigos sólo tenéis que saltar sobre ellos.



EL MUNDO PITUFO
Es original, divertido y luce unos decorados fieles al espíritu de los comics. Buena parte de culpa la tiene el trabajo de "coloreado", que ha sido magnífico, como podéis ver en este mapa de uno de los niveles.

El Análisis

GRÁFICOS 
92
Nuevamente tenemos que decir que el uso del color es fantástico. Consigue que la ambientación sea fiel al cómic y añade atractivo a la variedad de niveles.

MOVIMIENTOS 
89
Correctos. Los del Pitufo no tienen grandes alardes, y el del scroll es bastante bueno. Muy, muy suave.

SONIDO 
85
La música es variadita, muy pitufa. Va bien con el juego, pero avisamos de que puede irritar.

JUGABILIDAD 
90
Precisa dedos hábiles y rápidos, como todos los juegos de los Pitufos. Mecánica sencillita, pero el nivel de dificultad os tendrá siempre en tensión, porque te toca esto, te da aquello, te caes, y para conseguir un password hay que avanzar mucho.

ENTRETENIMIENTO 
90
El esquema es muy simple pero terriblemente adictivo. Una vez que empiezas a manejar al pitufo fortachón no podrás desengancharte.

TOTAL **90** 

- *Esta versión se adapta perfectamente a las posibilidades de la nueva máquina:* **56 colores y doble de fases que en el cartucho original.**
- *Puede que la mecánica sea un poco simple, pero qué importa cuando* **el juego se hace tan adictivo.**
- *La* **música es muy alegre y pitufina,** *pero puede poner de los nervios al más pintado.*
- *La* **variedad** *es una de las claves del juego. Distintos escenarios, distintas situaciones, diferentes acciones...*

V-RALLY

Potencia y exclusividad

Cuatro coches para elegir y cuarenta circuitos para correr, *divididos en dos modos de juego: arcade y campeonato. Ambos transcurren por los mismos 10 países, sólo que en carreteras diferentes. Cada rally a su vez se desdobla en dos tramos, lo que multiplica la diversión y posibilidades que ofrecía la entrega original.*

GAME BOY COLOR
INFOGRAMES
CARRERAS
8 MEGAS
40 CIRCUITOS
BATERÍA: PASSWORDS

información del juego

Precio 5.490 PTA
NO COMPATIBLE GB
1 JUGADOR
TEXTO EN CASTELLANO

Es lo único que le faltaba al «V-Rally» de nuestros amores: **56 colores.** Claro que la nueva versión no se termina ahí, además premia a los usuarios de la GBC con **doble ración de circuitos: 40** en lugar de 20 de la entrega original. Para colmo, la filosofía no ha variado un ápice; **sigue rápida, jugable y muy divertida.** Así que desde ya nos vamos quitando el sombrero ante los programadores...

Las constantes no cambian, pero el color da otro look

No hay más coches que antes. Están los **Subaru Impreza, Peugeot 306 Rally, Ford Escort Cosworth y Mitsubishi Lancer.** Hubiera estado bien conducir los nuevos Ford Focus WRC y Mitsubishi Carisma, pero algo había que dejar para la próxima versión, ¿no? De todas formas no parecen los coches de siempre. El Subaru por ejemplo es de los más favorecidos, sale azul con bandas amarillas, luciendo como el de verdad. Y eso es lo que primero impresiona. Un vistazo más arriba de la pantalla y la sensación se completa. **No es sólo el color, es sobre todo la forma de plasmarlo.** La carretera muestra texturas que simulan barro o baches, el cielo es azul, las estatuas que flanquean la pista en el rally griego son doradas, y el sol brilla sobre el coliseo romano. ¿Qué más se puede pedir?

Y pese a la delicia del color, sigue siendo la **sensación de velocidad** lo que sorprende en este juego. Para la nueva Game Boy, **«V-Rally» es aún más rápido** y simula mejor los giros, cambios de rasante y saltos. Por algo es una versión exclusiva, porque se aprovecha a tope de la máquina.



COSAS DEL CIRCUITO *La carretera de «V-Rally» tiene vida propia, y de hecho en cada circuito nos encontraremos con obstáculos y elementos diferentes dentro y fuera de la pista. Eso incluye desde la oveja neozelandesa a las estatuas de la Acrópolis; y en cuestión de trampas habrá que andar listo para no tragarse las manchas de aceite, vallas y pedruscos intocables.*

Anticípate a lo que viene







Varios tipos de señales asaltan la pantalla en plena carrera para darnos una pista sobre lo que viene a continuación. Las señales **amarillas indican giro peligroso**, ojo al freno; las **blancas, curva sin problemas**, no quitar el pie del acelerador; las **rojas, curva en 180º**, mucho cuidadín; y la **azul, peligro, obstáculos** en la calzada.





Vuelcos y más vuelcos. *Diferentes según a la velocidad a la que vayáis, pero todos igual de espectaculares. Están tan bien hechos que en una de las secuencias, el coche llega incluso a arrugarse.*



Para pasar de un nivel a otro en el modo arcade hace falta utilizar passwords.



El circuito serpentea a lo largo de la carrera, y la sensación de sube-baja es perfecta.



En arcade, el objetivo es cruzar estas líneas amarillas antes de que acabe el tiempo.



En Inglaterra nos sorprende la lluvia. El efecto es chulo, pero la pista resbala lo suyo.



Los toques con otros participantes nos obligan a estar concentrados en la carrera.

El Análisis

GRÁFICOS  94

Se aprecia un fenomenal trabajo de "coloreado". Los coches, decorados de fondo, la pista, todo ha ganado en calidad y nitidez. Da la sensación de que circulamos por una carretera de verdad.

MOVIMIENTOS  93

Desde luego la velocidad se lleva la palma: la carretera se genera en tiempo real a un ritmo de vértigo, y es un placer ver cómo vuelcan los coches, aunque giren algo ortopédicos.

SONIDO  90

Sin cambios desde el anterior «V-Rally». Buenísimos efectos, ruido del moto, chirriar de ruedas y una melodía de entrada muy marchosa y familiar.

JUGABILIDAD  93

El control es simple. El coche responde a los mandos y se deja llevar y hacer. El nivel de dificultad está ajustado y perfectamente repartido entre las distintas pruebas. Pero ojo, no todo consiste en frenar y acelerar. Hay saltos, cambios de rasante; está movida la cuestión…

ENTRETENIMIENTO  93

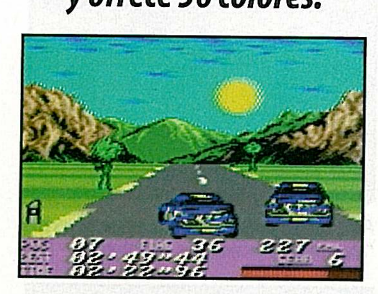
Te mete en la piel de un piloto de rallys. Si te gusta la velocidad, no puedes dejar pasar esta sobredosis de coches y circuitos (40 nada menos). Y si no, no se puede ser perfecto en todo.



TOTAL 93

- *El primer juego* **exclusivo para COLOR** *ha dado la talla. Fantástico trabajo gráfico y doble de circuitos. Para que no falte de nada.*
- **La sensación de velocidad,** *¡ah, qué placer! Este juego se mueve endiabladamente rápido, y eso hay que hacerlo notar.*
- *Los coches son más coches que en la versión original, aunque nos hubiera gustado que* **aumentara la plantilla.**
- **Parece tan simple** *como pisar el acelerador y soltarlo cuando llega la curva. ¡Pero si esto está lleno de baches, manchas de aceite, cambios de rasante…!*

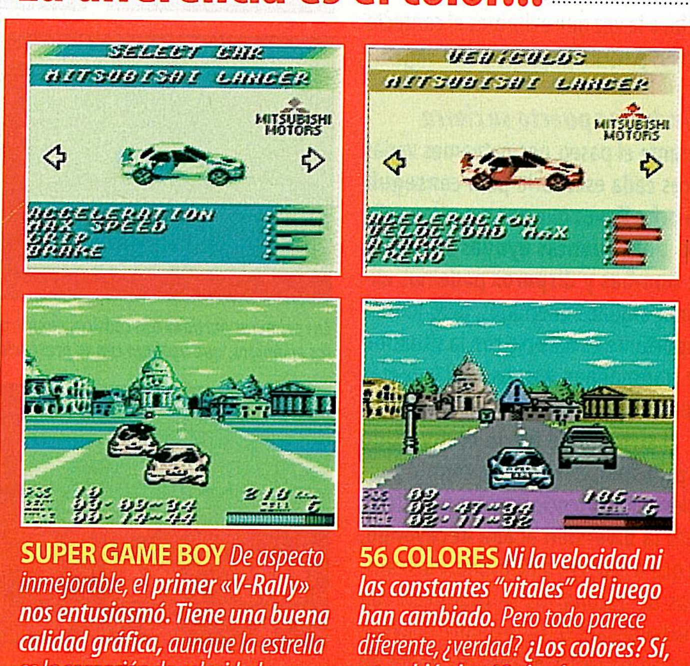
La nueva versión duplica el número de circuitos y ofrece 56 colores.





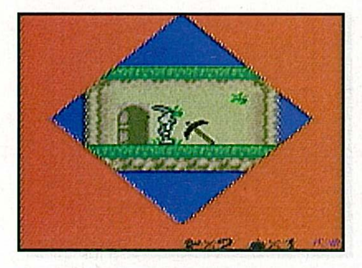
Sin duda el coche que ha salido más favorecido en esta versión ha sido el Subaru.

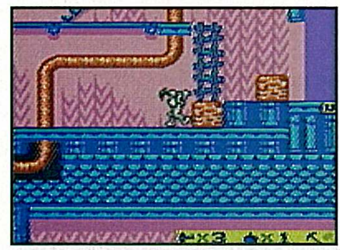
La diferencia es el color…



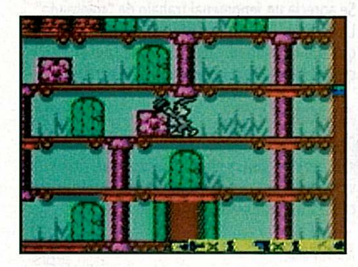
SUPER GAME BOY *De aspecto inmejorable, el* **primer «V-Rally»** *nos entusiasmó. Tiene una* **buena calidad gráfica,** *aunque la estrella es la sensación de velocidad.*

56 COLORES *Ni la velocidad ni las constantes "vitales" del juego* **han cambiado.** *Pero todo parece diferente, ¿verdad? ¿Los colores? Sí, y también los 40 circuitos…*









En algunos lugares nos encontramos con bloques de piedra *que nos cortan la retirada. Para no caer como unos benditos en estas trampas, lo mejor es hacerse con el pico o el martillo, que aparecen oportunamente cercanos a estos mazacotes destructibles.*

GAME BOY COLOR
NINTENDO-KEMCO
PLATAFORMAS
8 MEGAS
60 NIVELES
BATERÍA: NO





El Guardián de las llaves

Bugs Bunny debe recorrer las salas (60 en total) de un enorme castillo a la búsqueda de un tesoro. Pero la cosa no consiste en pasearse admirando armaduras, sino que **debemos encontrar la salida en cada pantalla,** a la vez que evitamos el contacto con los personajes que por allí vagan.

Donde una puerta se cierra



Durante el paseo, nos pateamos varias veces cada escenario para **conseguir las ocho llaves** que nos permitan salir. **Con unas cuantas ayudas en forma de bombas y disparos** podemos eliminar algunos enemigos, pero lo más importante es hacerse con la situación de trampolines, ascensores, y demás medios de conexión entre plataformas.

El **sistema de juego es divertido al principio,** con un buen control y suficiente inteligencia para los enemigos, pero **la diversión acaba decayendo,** ya que a veces es dificilísimo, y los cambios de escenarios se producen con mucha distancia (cada quince niveles). Por eso, no serán los más pequeños de la casa los que le saquen todo su jugo.









Las primeras partidas son caóticas debido a los enemigos, que agobian con su presencia.



Pero, con un poco de práctica, empezamos a "chotearlos" y eliminarlos sin esfuerzo.



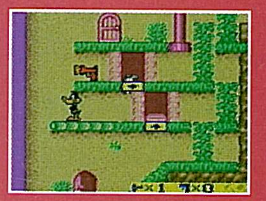
Los malos nos siguen a todas partes, usando escaleras, tuberías, puertas y lo que se tercie.



En los trampolines somos muy vulnerables. Si un enemigo salta en el mismo, adiós vida.

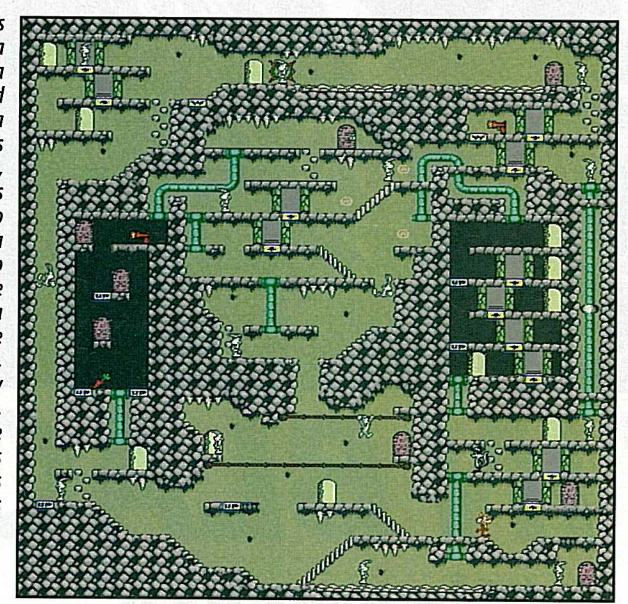
Coja usted la primera a la derecha, y...



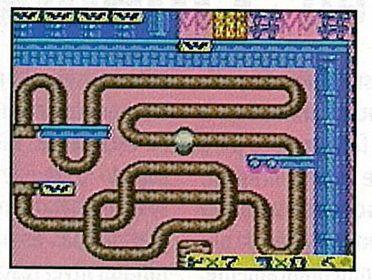



Este juego es para gente que se oriente bien, ya que la disposición de cada uno de los ingenios transportistas está pensada para llevarnos hacia lugares en principio inaccesibles. Encontramos ***puertas para subir o bajar un piso, trampolines de increíble fuerza, veloces y seguras tuberías, e incluso teletransportadores al estilo "Star Trek".***

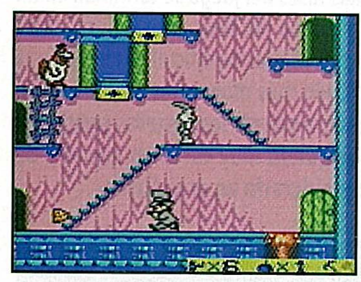
Para que os hagáis una idea de la complejidad que llegan a tener algunos de los niveles, os hemos preparado este mapilla del escenario 43. Entre toda esa maraña de tuberías, escaleras y plataformas, hay que encontrar las ocho llaves necesarias para salir.



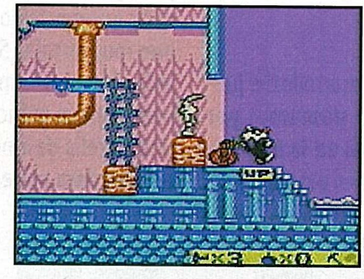
Game Boy Color recibe a todo un clásico de las plataformas, muy mejorado gracias a los nuevos colores, y aún más complicado que su antecesor.



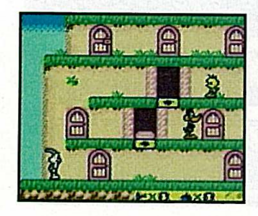
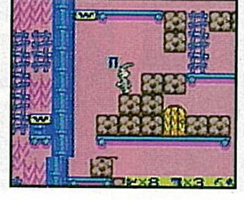
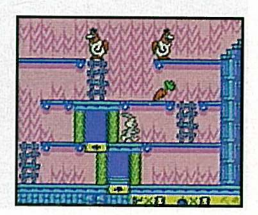
El fontanero que hizo esto era un genio: esta tubería nos va a dejar en el mismo sitio.



Algunos enemigos disparan cositas, pero lo hacen cada cierto tiempo, y se esquivan bien.



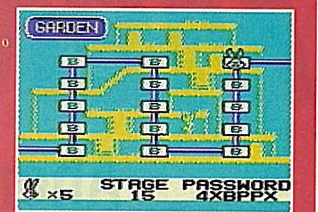
Las bombas, que estallan por contacto, son otro de los medios de eliminar a los malos.

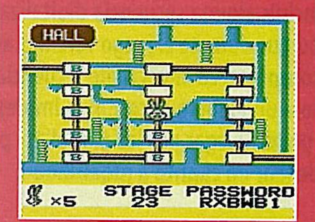
Passwords



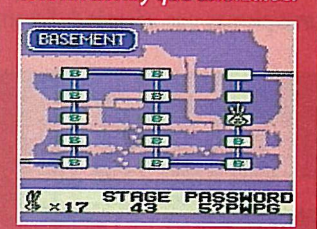
Los passwords son la manera de continuar la partida. Y como sabemos que es difícil, aquí tenéis una ayuda.



El jardín no ofrece grandes problemas, pero sí los suficientes como para llegar al nivel 15 con 5 vidas.



El recibidor, más complicado que la fase anterior, empieza a dar problemas a partir de este nivel. Hay que esforzarse.



Los sótanos tienen una endiablada dificultad, pero nosotros os lo damos ya casi hecho. ¡Y con 17 vidas!




Para un conejito, cualquier contacto *con otro animalillo es peligroso. Por eso tenemos a nuestra disposición, siempre que nos hagamos con el item correspondiente, bombas, pistolas dispara-corchos y pesas de cien toneladas aplasta-incautos-enemigos.*

El Análisis

GRÁFICOS  80

Los personajes de la Warner son reconocibles y atractivos, pero algunos decorados no alcanzan el nivel esperado.

MOVIMIENTOS  83

Tanto el protagonista como los enemigos están correctamente animados, sin alardes. Rápido desplazamiento del scroll.

SONIDO  85

Algunos efectos, como el de los saltos, destacan por su buena calidad, aunque en general se pierden en la graciosa musiquilla que acompaña incesantemente.

JUGABILIDAD  79

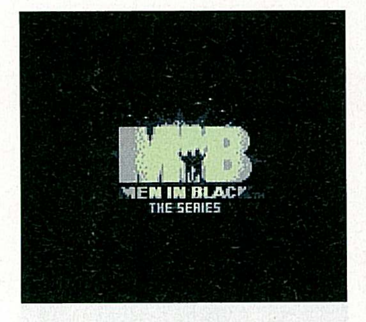
El diseño del control no es del todo satisfactorio, lo que provoca complicación en un sistema de juego que se caracteriza por su simpleza.

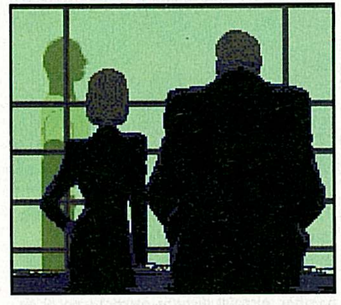
ENTRETENIMIENTO  82

La curva de dificultad se convierte en "perpendicular a X" en algunos niveles, lo que acaba empañando un juego que empieza divertido y desde luego se presume bastante largo.

TOTAL 82

- *El* **sistema de juego,** *algo alejado de las plataformas más clásicas, empieza divirtiendo mucho pero puede acabar haciéndose monótono.*
- *La* **dificultad** *hace que desistas la vigesimotercera vez que intentas el mismo nivel, pero sólo suele ocurrir cuando has estado jugando unas horitas.*
- *Tanto el aspecto gráfico como el sonoro acercan el mundo de los* **dibujos de la Warner** *a la Game Boy Color.*
- *Podría haber incluido* **niveles de dificultad más bajos,** *y uno de sus mayores problemas habría sido resuelto de forma inmediata.*







Meter el cartucho y comenzar el espectáculo *es todo uno. Un alucinante cortometraje de casi un minuto de duración, en el que sólo faltan efectos de sonido, nos sumerge en el ambiente que pudimos ver en la hilarante película y después en la serie de dibujos. La serie de secuencias, la intro y lo que veréis más adelante, es de lo más cuidado que se ha visto en Game Boy Color.*

- GAME BOY COLOR
- INTERPLAY-CRAVE
- SHOOT´ EM UP/PLATAFORMAS
- 8 MEGAS
- 6 FASES
- BATERÍA: PASSWORDS

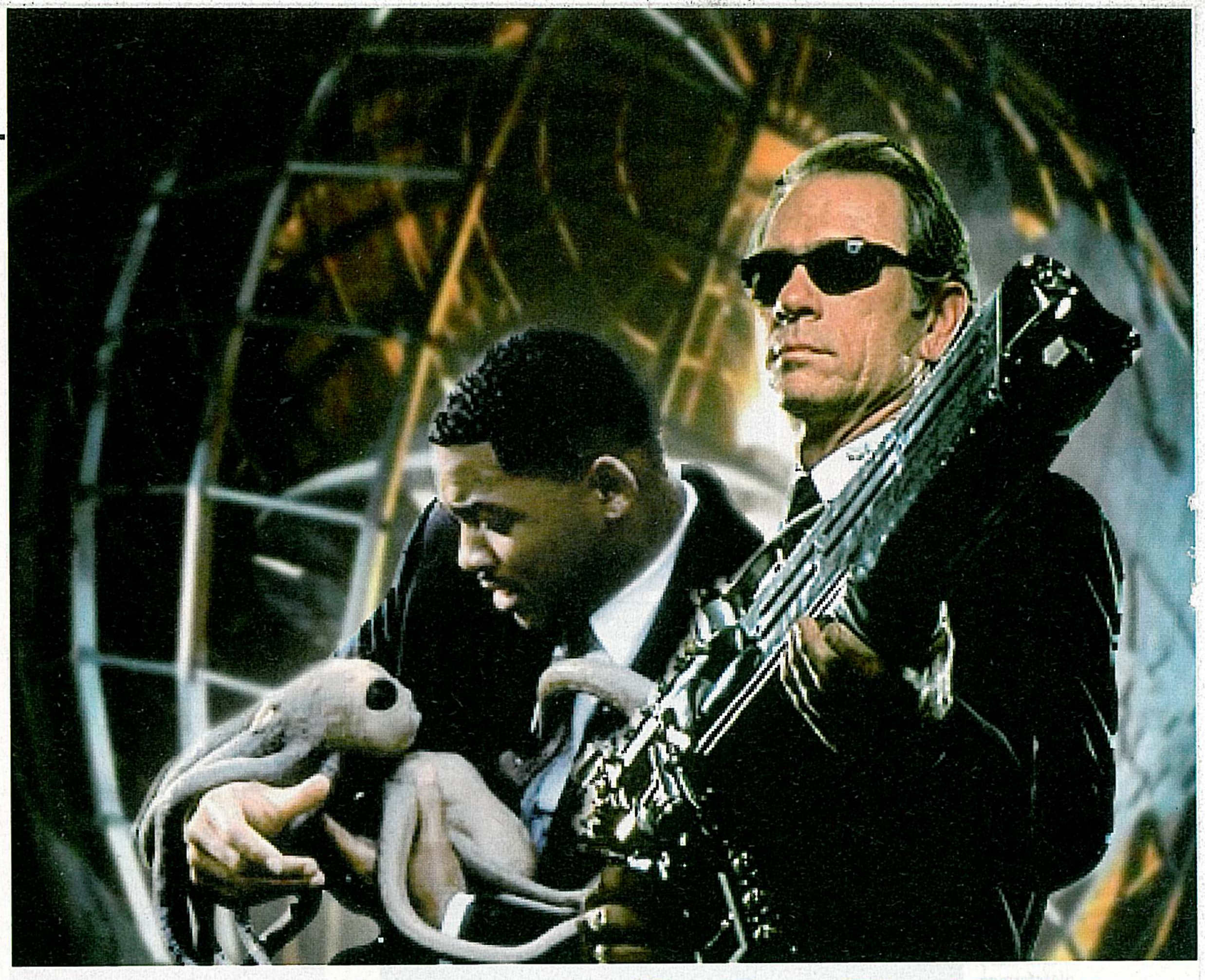
información del juego



Precio 6.490 PTA

1 JUGADOR

COMPATIBLE GB



MEN IN BLACK

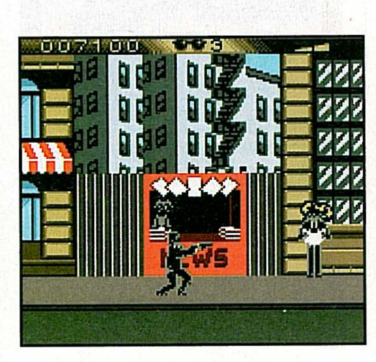
Ahora en "Cinemaboy"

Interplay se ha decidido a llevar esta **afamada película, a través de la serie de dibujos animados,** a la pantalla portátil, y, de hecho, les ha faltado poco para incluir alguna secuencia digitalizada de la cinta original, porque durante el juego veremos **animaciones a pantalla completa.** La impactante secuencia de presentación da paso a un juego que continúa impresionando gráficamente, -podéis juzgar por las pantallas- pero que **deja algo que desear en cuanto a jugabilidad.**

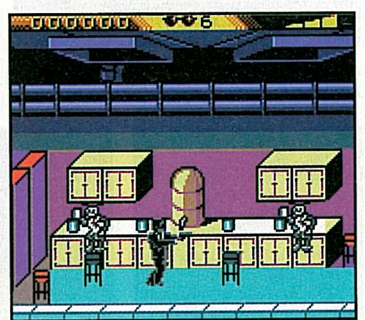
¡Qué pequeño es el mundo!

El argumento de la película se amolda al desarrollo del juego de manera bastante racional; así pues, **paseamos por Manhattan y sus afueras con una pistola en la mano,** y unas piernas, que, además de llevarnos a buen paso, nos permiten correr, saltar y agacharnos sin taquicardias imprevistas, pero con **alguna brusquedad en el desplazamiento de escenarios.** Estas habilidades las ponemos en práctica cuando los inquietos y muy variados enemigos, a los que solemos matar con dos disparitos, o el escenario, plagado de plataformas en algunas fases, lo piden, de manera que **ningún nivel resulta demasiado difícil.**

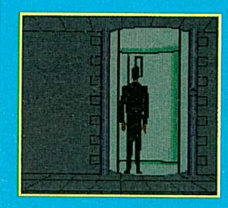
Y así, saltando y disparando de vez en cuando, sin mayor problema, las seis bellas fases del juego se terminan en un decir esternocleidomastoideo (es decir, en dos horas, si no eres muy tartaja). Sus tres niveles de dificultad ofrecen una vida algo mayor metiendo más monstruos en cada nivel, pero, aunque gráficamente ostente los destellos propios de una estrella de cine, **se queda muy corto en número de niveles para poder considerarlo un gran título.**

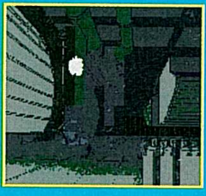






Entremeses



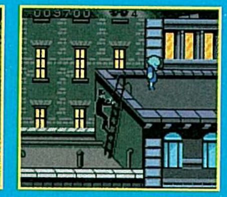



***En mitad de la primera fase** nos asalta una bonita secuencia en la que el protagonista entra en un moderno ascensor. Cositas que veréis sólo en Game Boy Color.*

Nuestro héroe

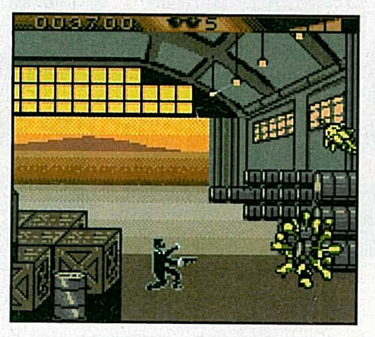
***Es como el Lute,** (camina y revienta malos), pero también sabe subir escaleras, disparar ráfagas, correr y agacharse. Cualquier cosa con tal de pasar de fase.*





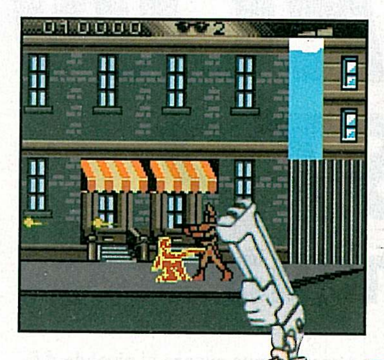
Incluso la pantalla de passwords toma parte en el cuidado aspecto general del juego.

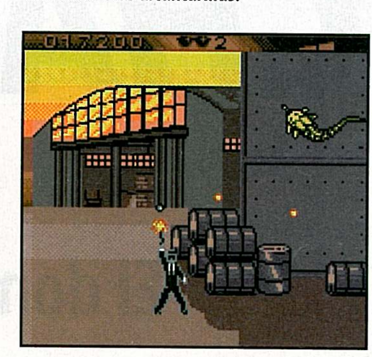


¡Qué maleducados! Los enemigos se tornan en babas al recibir un disparo.

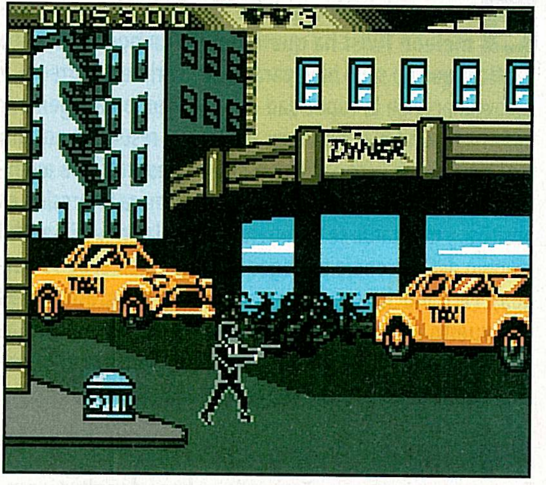


Entre las seis fases del juego también nos las veremos en las alcantarillas.





«Men In Black» es un título que demuestra lo que Game Boy Color es capaz de ofrecer gráficamente, aunque sufre una inexplicable y fastidiosa carencia de niveles.



El nivel gráfico de «MIB» está fuera de toda duda. Decidnos en qué otro juego de GB podéis ver el reflejo del cielo en un cristal.




Algunos enemigos se descubren *al acercarse a un inocente objeto. Son capaces de tomar formas tan diversas como una bicicleta o una boca de riego. Estas pantallas lo dejan claro.*

El Análisis

GRÁFICOS 87

Las secuencias animadas son lo mejor que hemos visto, y, entre los gráficos de la parte jugable, algunos escenarios dejan boquiabierto al más pintado. Los personajes, aunque variados, están peor resueltos.

MOVIMIENTOS 82

Los morphings de los enemigos y las ráfagas al aire del protagonista son un punto. En cambio, los saltos parecen demasiado forzados.

SONIDO 87

La banda sonora, muy bien adecuada a cada fase, acompaña durante todo el juego. Los efectos de disparos y explosiones son algo típicos, pero de calidad.

JUGABILIDAD 83

El personaje se mueve con un poco de retardo, y en algunos momentos se echa en falta acción, pero son los únicos fallos que se le pueden sacar a este arcade de plataformas.

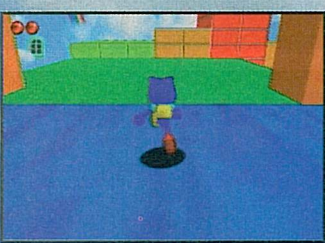
ENTRETENIMIENTO 65

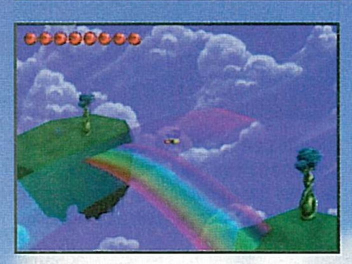
Un juego no debe basar todo su atractivo en gráficos y deslumbramientos técnicos. Su corto número de fases provoca que quede muy por debajo de otros títulos que ofrecen diversión para mucho más tiempo.

TOTAL 82

- *Las* **maravillosas secuencias de animación** *demuestran un profundo conocimiento del Z80 por parte de Crave. Son todo un lujo para GB.*
- *Le hacía falta* **algo más de acción,** *a veces es demasiado... tranquilo para tratarse de los Hombres de Negro.*
- *Tiene una* **gran variedad de enemigos** *y ambientes. Cada fase ofrece más que suficientes novedades gráficas.*
- **Comparado** *con los mejores plataformas, es el súmmum técnico y el mínimum en cuanto a número de fases.*









Las seis fases tienen personalidad propia, *dejando a un lado los diseños de la anterior. El primer nivel, en el que todo es florido y campestre, da paso a otras cinco fases en las que el hielo, los juguetes o la cultura japonesa cobran el protagonismo.*

















El apartado gráfico de la nueva aventura del camaleón deslenguado, rebosa colorido y originalidad. Del primer al último nivel, encontraréis grandes enemigos para lidiar, plataformas móviles de fastuoso diseño, y unos surtidos fondos.

- NINTENDO 64
- SUNSOFT-JAPAN SYSTEM
- PLATAFORMAS 3D
- 96 MEGAS
- 6 MUNDOS
- BATERÍA: NO



CHAMELEON TWIST 2

El dominio de la **lengua**

Esta vez **el equipo que ha diseñado el nuevo Chameleon Twist ha querido pulir un poco el asunto gráfico** (que no salió bien parado en la primera entrega), y aprovecharse de la capacidad de la Nintendo para generar enormes mundos poligonales en 3D. Y el resultado no está mal, porque **los escenarios en que se desarrolla la aventura son muy atrayentes.** Así que la primera impresión es positiva, y más tarde se ve refrendada por la originalidad del manejo del personaje protagonista (más bien el de su lengua). Pero mucho nos tememos que **los programadores han vuelto a tropezar en la misma piedra.** El listón de las plataformas en N64 está demasiado alto para que el camaleón pueda superarlo, ni ayudándose con su lengua...

En este mundo hay que probarlo todo

Tenemos que recorrer **seis mundos a base de saltos y contactos linguales,** lo que nos obligará a manejar el "apéndice" con mayor soltura a medida que avanza el nivel de dificultad. Los primeros pasos son muy facilitos, y de hecho sólo habrá que preocuparse del contacto con los animalillos enemigos y las caídas al vacío. La verdadera aventura **llega cuando nos encontramos con pequeños puzzles y subjuegos,** en los que habrá que demostrar nuestras dotes en el manejo de la lengua a la perfección. Como extras, deberemos hacernos con un número de **monedas para completar una fase** (podemos revisitarlas), **zanahorias** para entrar en niveles de bonus, y **corazones** para recargar energía.

A pesar del tratamiento del color y de la originalidad del protagonista, el juego es **técnicamente mediocre:** mal el manejo de las cámaras, y además se ralentiza. Por otro lado su aspecto gráfico es infantil, pero tampoco los chavales podrán sacarle todo su jugo porque se exige demasiada coordinación. **En dos palabras, difícil para los chavales y poco atractivo para el resto. O sea, raro.**

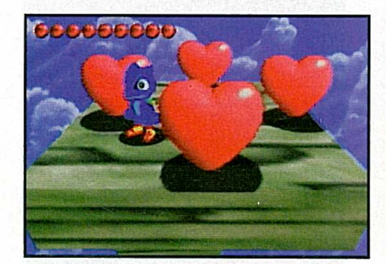
Circuitos de entrenamiento



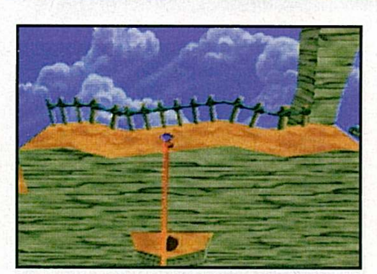




***Cada una de las exigentes fases precisa poseer diferentes habilidades,** que podremos aprender o perfeccionar (dependiendo de nuestra experiencia) en varias pistas de entrenamiento. **Incluso antes de comenzar, podremos entrar en estos circuitos para reafirmarnos en nuestra valía,** o para intentar mejorar el récord de la pista.*



Algunos lugares esconden verdaderos tesoros para la barra de energía del protagonista.

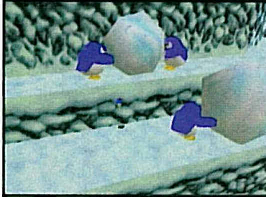


Para ver si existe alguna plataforma debajo de nosotros sólo tenéis que sacar la lengua.



Los enemigos tienen forma de raros objetos, como estos recipientes de patatas fritas.

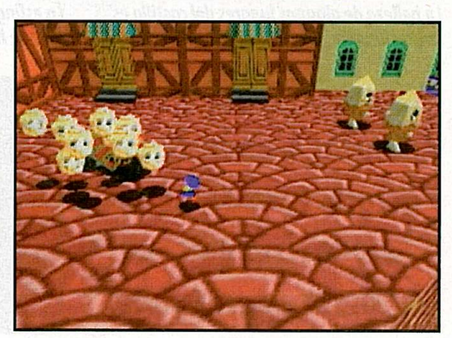








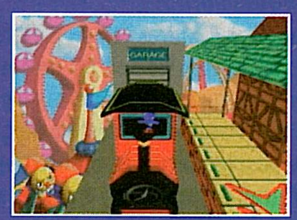




¡Descansito!









*Por si tanto salto y lengüetazo os fatigan demasiado, el juego ofrece un descansito y os **traslada a otros lugares en globos,** alfombras voladoras, trenes o montañas rusas.*





Los jefazos de final de fase *suelen desmarcarse con ataques basados en bichitos pequeñitos que crean ellos mismos (setitas, pingüinillos...). Lo que no se esperan es que engullamos una manada de ellos y, rebosantes de civismo, se los escupamos, única manera de menguar su energía.*

El Análisis

GRÁFICOS

83

Aunque sin alardes, todo está representado correctamente en los sólidos escenarios. Desde luego están más cuidados que en la primera parte, aunque en algunos momentos muestran vacíos.

MOVIMIENTOS

80

Sólo el protagonista y los jefes finales han recibido un buen tratamiento en este apartado, porque a los enemigos normalitos se les ven los frames por todos lados. A veces se ralentiza la acción.

SONIDO

83

Sonidillos típicos para saltos y demás gracias, y una agradable banda sonora para cada mundo.

JUGABILIDAD

75

Entre lo dificultoso del control y la poca coherencia de la cámara en algunos momentos, no sale muy bien parado.

ENTRETENIMIENTO

78

Ofrece cuatro protagonistas que sólo se diferencian en el color de sus escamas, y seis mundos que tampoco son excesivamente largos. Menos mal que tiene zonas ocultas y niveles de bonus para los perfeccionistas.

TOTAL 79

- *La versatilidad del protagonista (o más bien las posibilidades de su larga lengua) hace de «Chameleon Twist 2»* **un plataformas diferente.**
- *La* **mejora gráfica,** *pese a ser evidente (y necesaria), no justifica plenamente una segunda entrega que se queda más bien floja en los demás aspectos.*
- *Para jugar hay que hacer un* **cursillo de coordinación dactilar.** *Eso de que tengamos que saltar, pegarnos a la pared y pelear con la sombrilla al mismo tiempo es pedir demasiado.*
- *Su* **duración** *queda muy por debajo de otros títulos de plataformas. No puede competir en*



Es sorprendente que una aventura tan seria *y medieval, guarde pinceladas de humor en sus descriptivos textos. Pero el caso es que, en momentos tan cruciales como el ataque a un cíclope, el narrador sorprende con un chascarrillo sobre David y Goliat.*

GAME BOY COLOR
NINTENDO-KEMCO
ROL
8 MEGAS
UN CASTILLO
BATERÍA: SI

información del **juego**



Precio **5.990** PTA

TEXTO EN CASTELLANO

COMPATIBLE GB

El Análisis

GRÁFICOS — 88

Precisamente porque aparecen estáticas, los detalles de cada pantalla son numerosos y coloristas. Una pena que los fondos a veces sean tan oscuros.

MOVIMIENTOS — --



Dentro de la pantalla (estática), la mano que manejamos se mueve bastante bien, aunque no tiene mucho mérito. Los monstruos "móviles" intentan asustar con sólo tres espasmódicos cuadros de animación.

SONIDO — 83



Nos acompaña una música medieval y misteriosa que ambienta perfectamente, cambiando en cada zona del juego. También escucharemos algunos efectos de rugidos y golpes, no muy conseguidos.

JUGABILIDAD — 81



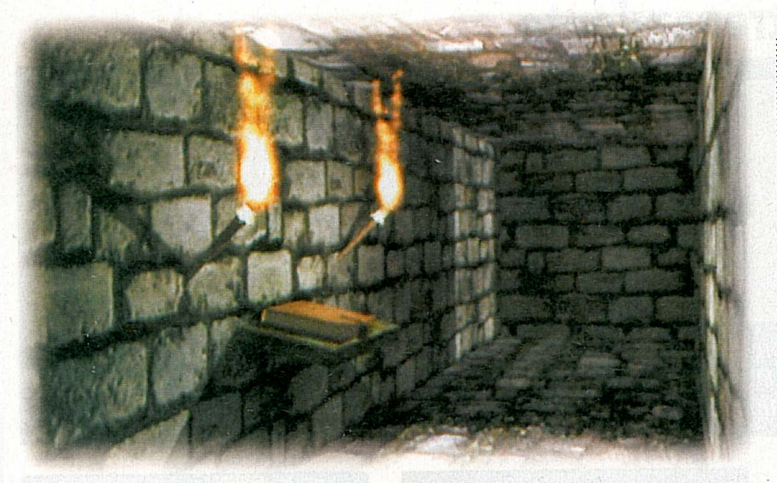
Manejar un cursor no es problema para nadie, aunque la verdadera jugabilidad reside en cogerle el tranquillo a este tipo de RPG. Éste empieza un poco cuesta arriba.

ENTRETENIMIENTO — 84



En realidad es bastante corto, pero puede hacerse interminable según el acierto al resolver los enigmas. Es diferente a todo lo visto en GBC; y algo (relativamente) original, siempre divierte.

TOTAL 84





En esta habitación encontramos el típico pasaje oculto en un panel de la biblioteca.



Podemos examinar todos los objetos de cada sala con la ayuda de nuestra "mano".

SHADOWGATE

La puerta al **RPG**

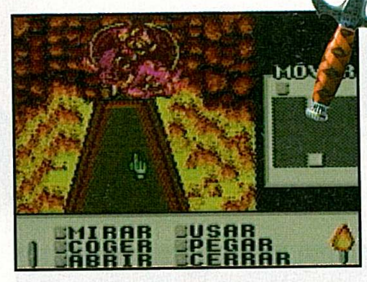
Para los usuarios de GB no es usual encontrar un RPG entre las novedades para su consola. Aunque lo cierto es que ningún RPG es comparable a este «Shadowgate Classic», que se **compone a partes iguales de aventura gráfica y juego conversacional** (de los antiguos de verdad).

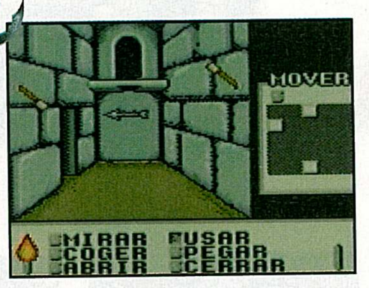
¡Quieto parao!

Pantallas estáticas con un párrafo de texto descriptivo son las únicas referencias que tenemos del castillo por el que paseamos. Un **castillo plagado de pasajes secretos, monstruos de diferente catadura** y trampas para entrometidos, en el que nosotros podemos defendernos a base de cursor. Manejando un **puntero en forma de mano abrimos puertas, atacamos o cogemos objetos, siempre** pinchando en alguno de los comandos de la parte inferior de la pantalla.

El juego está **en castellano**, sin duda un buen gancho, como lo es pertenecer a una saga mítica. De todas formas, es un **juego para un tipo muy determinado de público.**









La belleza de algunos lugares del castillo es impresionante, aun utilizando pocos colores.



La esfinge es uno de los pocos personajes con los que hablamos durante la aventura.

Tenemos entre manos un título lleno de misterio y oscuros corredores, en los que viviremos una aventura emocionante.



Hechizos







La ***forma de aprender los hechizos*** *que luego usaremos es muy sencilla. En este caso basta con* ***leer dos veces un letrero,*** *en otros con mirar y coger algún objeto...*

guías y trucos

Nintendo Acción

LAS GUÍAS QUE OS PRESENTAMOS



BODY HARVEST

Ayudamos a Adam a resolver esta complicada misión. O lo que es lo mismo, que empezamos una guía minuciosa y detallada de todos los pasos que debes seguir para superar los niveles. En este número destripamos la **primera fase, Grecia**, nos encargamos de la oleada de alienígenas y ponemos en marcha el cerebro, que también hace falta. **Una guía imprescindible.**

Página 72

EL TRUCO DEL MES

V-RALLY 99

PRIMICIA, ¡SACAMOS EL CHEAT MENÚ!





Con el menú de cheats podrás acceder a los cuatro coches extra del juego, conducir en los circuitos expertos... Pero ¿podrás sacar los Citroën?

Quién ha dicho que este juego no tiene Cheat Mode. Sólo Nintendo Acción ha podido dar con él, gracias a los programadores del juego, los chicos de Eden.

Para descubrirlo, debes hacer la siguiente operación:

Durante la intro pulsas L + R y acto seguido C-derecha + C-izquierda, todo varias veces. Después, en el menú normal, **pulsas Z + L** hasta que aparezca la opción cheat mode.

En el menú descubrirás coches ocultos, abrirás el modo expert, **podrás elegir entre jugar con o sin crono.** Pero tendrás que activarlo cada vez que lo conectes.

Otros trucos...

SOUTH PARK

En el número pasado ofrecimos unos cuantos passwords para pasarlo pipa con este cartucho. Ahora vamos con algunos más. Por ejemplo, escribe **OMGTKKYB** cuando estés en Enter Cheat y podrás elegir cualquier personaje en el multiplayer. Si quieres ser invencible, basta con escribir **ASSMAN.** Y si te va la vida en ver todos los niveles cuanto antes, pon **THEEARTHMOVED** y podrás elegir la fase que prefieras.

S.C.A.R.S.

Ahora que ya tienes en casa este ingenioso juego de carreras, es tiempo de disfrutarlo a tope con los siguientes passwords: para pillar al **Cheetah car, la clave es NRNNRR; el Cobra se abre con TRTTLL; el Scorpion, con SDSSSRT;** y la copa **Zenith, con DZPHHH.** Si lo prefieres todo junto, así, abierto en canal, entonces escribe **GGWWOO.**

BODY HARVEST

Empieza en una partida y escribe tu nombre como **ICHEAT.** A continuación, para conseguir todo el arsenal de armas, pulsa, en juego, **A, Derecha, C-abajo, C-derecha, C-arriba, A, Izquierda.** Para mutar a los mutantes, haz **C-abajo, Arriba, Z, Z, C-derecha, Derecha.** Y para convertir a los bichos en monstruos, prueba con **Izquierda, A, Derecha y Abajo.** Para terminar, uno que es la repanocha. Suelta una **bomba inteligente con A, C-arriba, C-arriba, Arriba, Izquierda.**

Legend of Zelda

Las últimas seis páginas (sniff!) de nuestra guía Zelda. Esperamos haberte ayudado (sniff!) a avanzar en el juego y a resolver todas las dudas. Ahora es momento de trucos, los mejores trucos...

Página 62

Turok 2

Éste nos va a durar un poco más. Queremos explicarte cada nivel con el suficiente detalle. Porque si no nos sigues con atención, nunca lo acabarás.

Página 58

V-Rally 99

Punto y final a la guía para ganar el campeonato del mundo. Aquí van los últimos circuitos y los consejos más interesantes para acabar siempre el primero. Ni se te ocurra perdértelo.

Página 52

Los 50 mejores trucos de Zelda

No hace falta decir mucho más. Hemos reunido para ti los mejores consejos, trucos, pistas y curiosidades para este genial juego.

Página 68

¡LECTORES! REGALAMOS UNOS GUANTES a los mejores trucos

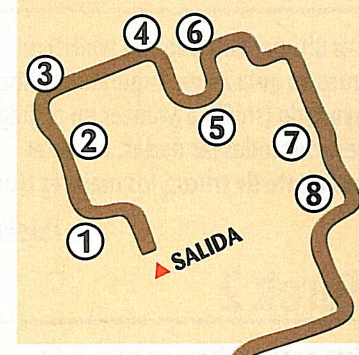
Envía tus trucos por correo electrónico a: trucos.nintendoaccion@hobbypress.es

2ª ENTREGA

Safari Stage one

2,3 km. Tramo especial. Pista de arena. Lluvioso. Mejor crono: 1.17.40/111 km/h.

Entramos en terreno peligroso. El Safari es un rally difícil que puede truncar todas tus aspiraciones de ganar el campeonato. Comienza con una especial donde el diseño del circuito te juega una mala pasada. Prácticamente no se distingue la carretera, las curvas se echan encima y la superficie está muy resbaladiza. El ancho de la carretera no impide que hagamos un regular papel. Habrá que aplicarse para la segunda vez.





▲Las primeras curvas se complican por el estado del terreno y la deficiente señalización. Pisa freno si vas rápido.



▲No te preocupes por la vegetación. Puedes pasar por encima en algunos puntos. El coche no lo notará.



▲Primera mortal a la derecha. Si sabes hacer contravolante, no pierdas la ocasión.



▲Procura tomar esta otra derecha cerrándote un poco más y tirando de freno de mano si es necesario.



▲Izquierda muy abierta y muy difícil. Aunque te parezca otra cosa, frena bastante antes de cogerla.



▲Un todo a la derecha encubierto. Otra vez contravolante es la clave, y no entres fuerte o lo lamentarás.



▲En la recta hay señales de peligro que advierten sobre ligeros cambios de rasante. Baja un poco la velocidad.



▲Las últimas curvas vuelven a terreno pantanoso, y en especial la penúltima es ideal para salirse de la pista.

Safari Stage two

7,7 km. Pista de arena. Anocheciendo. Mejor crono: 3.46.68/123 km/h.

Este tramo es muy rápido y no se debe pilotar con miedo, pese a los tres "precipicios" que nos esperan en la recta. Ojo al salto, y al freno. Para el resto, mucho acelerador y freno de mano.





▲Cruzas la meta a toda pastilla y te la encuentras de frente: frena, utiliza el de mano y resbala, resbala.



◀No es muy cerrada y se puede coger rápido, pero anuncia tempestades, así que a ver cómo te portas en la salida.



▲A la derecha muy difícil con salida a izquierda más complicada aún. Aprovecha que hay barro en la pista y déjate llevar en la última.



▲Giro superabierto a izquierdas cuyo único problema es la velocidad de llegada. Frena y deja que se te vaya un poco el culo del coche.



▲Penúltima curva, a izquierdas y no demasiado complicada. No te fíes del mapa, es más fácil negociar con ella en directo.



▲Más baches, más cuestecitas, cambios de rasante. Frena antes de coger cada uno. Más vale perder velocidad que volcar.

Safari Stage three

7,7 km. Pista de arena. Soleado. Mejor crono: 3.52.76/119 km/h.

Uno de los puntos "negros" del Rally. El inicio es trastabillado, a la mitad deja respirar y hacia el final pone los pelos de punta. Hay una gran curva de entrada, un obstáculo en el río, y una zona verde en la que la vegetación te va a dar un buen susto.



▲Emplea el contravolante. Estás en la curva perfecta para demostrar tus dotes.



▲Es más cerrada que la anterior, así que frena con B antes de derrapar.



▲El río. Lo superas sin problemas si frenas bien antes de pegar el salto.



▲El problema de estos giros es que hay pared a ambos lados, y no perdona pasarse de frenada. Pisa el B y tira de freno de mano para deslizarte.



▲Éste no viene en el contrato. El copiloto no dice ni "mu", pero cuando llega, llega, y algo vas a tener que frenar, seguro.



▲La curva no es lo peor. Lo malo es que el terreno es un "gruyere" de baches y los giros no se pueden coger con la "sencillez" del inicio.



▲En la misma meta hay un cambio de rasante salvaje. Tómalo con prudencia, porque ya sabes lo que pasa con estas cosas.

Corsica Stage one

8,5 km. Asfalto. Nublado. Mejor crono: 4.06.16/125 km/h.

Niebla, carretera estrecha, y en los bordes acantilados que no perdonan un mal giro. El recorrido empieza con una bonita complicación tras la meta, una paso a nivel sin barreras, que hay que tomar frenando. Luego viene un puente y después giros no demasiado difíciles que se ven empañados por la niebla. Empieza a tope, a ver qué tal te va; para soltar gas siempre hay tiempo.



▲ Las vías del tren se anuncian a suficiente distancia pero nos pillan a 200 por hora. Frena mucho antes.



▲ Si nos vas tocado del salto anterior, este tirabuzón se pasa sin frenar, sólo soltando un poco.



▲ Esta curva engaña en el mapa. Si no frenas puedes irte contra las balas de paja que hay a la izquierda, y pillar a la concurrencia humana.



▲ Está bien tapada por la niebla pero es muy abierta. Déjate las ruedas con el freno de mano. Endereza y pisa a fondo.



▲ Te bastará con reducir un poco y pisar freno si te ves mal. Procura entrar pegado a la derecha, te será más fácil negociar la siguiente.



▲ La "ulti". Está peraltada a mala idea y tiene público a izquierda. Entra con freno de mano, un pelín, y aprovecha la recta que viene.

Corsica Stage two

3,3 km. Tramo especial. Asfalto. Soleado. Mejor crono: 1.40.68/118 km/h.

El tiempo sonríe esta vez, pero el circuito exige técnica y precisión. Un paraje precioso que transcurre entre montañas con quiebros y curvas suaves a un lado y otro. En dos casos hay que sortear muros en mitad de la carretera. La clave es salir embalado y no chocar con el primer obstáculo.

SALIDA



◀ El primer obstáculo es fácil. Primero a la derecha, después a la izquierda, y a salir disparado para coger ventaja a los rivales.



▲ La carretera ahora serpentea en torno a las casas y calles de un pequeño pueblecito. No te asustes, pero baja las revoluciones.



▲ Curva cerrada a la izquierda con peralte maldito. Entra derrapando, pégate a la izquierda y ojo a la salida: es lo más peligroso.



▲ Empieza la combinada de rectas y curvas de vértigo. Ni aceleres a tope en las primeras ni frenes del todo en las segundas.



▲ Concéntrate y no dejes que el coche se vaya. Hay muchas curvas de éstas, pero se pasan solitas frenando un poco con el B y sin miedo.



▲ En la última parte del recorrido se repiten las curvas abiertas y peligrosas del inicio, sólo que aquí ya no hay tanto tiempo para recuperar.

Corsica Stage three

10,4 km. Asfalto. Noche. Mejor crono: 5.19.24/117 km/h.

Otro circuito de los de hilar fino. Buen tiempo, buena carretera y escenario encantador, pero sinuoso y a mala leche. Para empezar hay recorrido por los pueblos, que más allá de tranquilidad ofrecen dos o tres curvas del diablo. Tranquilo, usa la técnica de suelta-frena-tira de freno de mano-acelera. Después, de bajada, hay dos o tres "easies" muy engañosos porque terminan de bruces contra la montaña. No te fíes de nuevo del copiloto.



▲ El primer giro es el más complicado, porque te va a marcar la trazada de los dos siguientes. Para empezar son un buen reto, pero se toman bien con un poco de freno B.



▲ Recuerda lo que hemos dicho en el anterior punto. Cambia que aquí llegamos embalados y la curvita es de las duras. Frena antes y entra con freno de mano.



▲ Te mostramos la última curva a izquierda para que veas por dónde hay que tomarla y más o menos a qué velocidad (un poco menos de lo que marca en pantalla).



▲ Un poco más adelante, el circuito se endulza lo suficiente como para permitirnos tomar las curvas sin tantas preocupaciones. Aquí puedes apretar pero sin pasarte.



▲ Ésta vuelve a poner los pelos de punta. Suelta gas, pisa freno y tira del de mano si es necesario. No te abras tanto como hemos hecho nosotros o te pegarás la gran torta.



▲ Sin tiempo para el relax viene enseguida otra de profesional. Va a la derecha y es menos cerrada de lo que aparece en el mapa. Mantente en el centro de la calzada.



▲ Entramos en la montaña. Nada de especial si no fuera por este giro. La señal marca peligro. ¿Por qué? Porque hay que mantener derecha y no cambiar hasta ver la entrada de la curva.

New Zealand Stage one

3,2 km. Tramo especial. Polvo. Soleado. Mejor crono: 1.43.12/113 km/h.

Tierra trágame. La especial del circuito empieza fuerte. No es larga, pero te las va a hacer pasar canutas. Dominan las curvas "medium" acompañadas de cambios de rasante inesperados y peligrosísimos. La pista es ancha pero no permite concesiones. Tampoco es cuestión de abusar del freno de mano porque te vas irremisiblemente al arcén. Controla la velocidad. Para habilidosos.

SALIDA



El comienzo es glorioso. Cambio de rasante, curva a izquierda y sin tiempo para respirar a derecha. Frena y frena antes de entrar, no hay otra alternativa.



Se suceden las curvas más peligrosas del rally. Cógelas con mesura, aunque haya pista.

Nuevo ejemplo de siniestralidad en estos valles. Frena siempre antes de entrar.



Continúa el espectáculo. Y repetimos la máxima de la pista: concentración.



La salida del primer puente es bestial, porque el coche tiende a ir a la izquierda, y la curva es hacia la derecha con giro brusco a izquierda.



Hacia el final, el circuito sigue serpenteando y sin hacer concesiones. ¿No te suena esta imagen justo al inicio del tramo?

New Zealand Stage two

10,6 km. Polvo. Niebla. Mejor crono: 5.37.68/113 km/h.

Una prueba casi más de resistencia que de velocidad en la que sólo esperas que tu coche obedezca las órdenes. El terreno continúa resbaladizo, pero esta vez la pista se abre y cierra tras un manto de tupida niebla. Las recomendaciones son permanecer muy concentrado, seguir las instrucciones del copiloto, no fiarse de las apariencias y pisar freno todas las veces que sea necesario.

SALIDA



Para la primera izquierda no necesitas echar el resto, con un poco de freno basta. Tanto si acabas de empezar como si vienes de la segunda vuelta.



Una recta para tomar sin miedo. Písale Harry, que estos tipos no se nos pueden ir.... Y ahora vete pensando en frenar.



No te esperas una curva tan pronunciada justo después de la recta. Freno y tira del de mano. Tampoco pasa nada si te vas al arcén.



Estas curvas son muy limpias. Mejor que tocar el freno B, derrapa y colócate para una buena salida.



Los tramos finales tienen algunos tropezones con zonas valladas que estrechan considerablemente la pista.

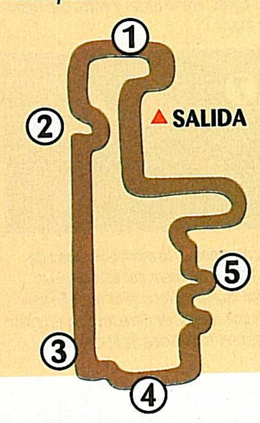


Una de las últimas curvas. El interior es muy estrecho, así que baja la velocidad en la entrada y acelera en la salida.

New Zealand Stage three

10,3 km. Polvo. Anocheciendo (luces). Mejor crono: 5.34.64/111 km/h.

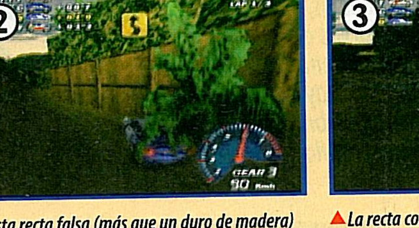
Trazado pelín más sibilino que el anterior, aunque con todo muestra lugares para correr mucho y bien (si se tienen nervios de acero y maestría al volante). Presenta una sucesión de curvas que exigen contravolante del bueno, con mucho freno de mano, y aprenderse de memoria la salida de la curva. La recta ésa tan genial está cargada de montículos y te puede deparar lo peor. Llegas casi a 200 pero te enfrenta a un buen giro a y a otros diecisiete (por decir algo) detrás. Pese a todo, se le puede coger el tranquillo.



Derecha-izquierda rapidísima, que viene justo tras la meta. Utiliza la táctica típica de freno-derrape y podrás solventar la situación a más de 100 por hora.



Esta recta falsa (más que un duro de madera) presenta dos tirabuzones casi seguidos, y ambos con protección lateral. No vayas fuerte y los pasarás fácil.



La recta continúa en plena forma, sin curvas pero con algunos altibajos que pueden provocar que dejes el coche hecho una pasa, como casi hacemos nosotros. Atento a la señalización.



La cosa termina en una curva a la izquierda bastante complicadita. De ésas que no se ve donde acaban. Frena bien antes de echarte encima.



Hay curvas fáciles en la parte final del tramo, pese a lo que pueda parecer por el mapa. De todas formas ojo con abrirse demasiado y ten en cuenta además que todavía te quedan algunas de protección lateral.

French Alps Stage one

3,2 km. Tramo especial. Asfalto. Niebla. Mejor crono: 1.37.16/119 km/h.

Tendrás que acostumbrarte de nuevo a conducir sobre asfalto. O harás el mismo papelón que nosotros, Ya sabes la técnica. Freno B y freno C-abajo. De otra forma es imposible sortear las curvas casi en ángulo recto, una de ellas sin apenas visibilidad, que se vienen encima. Dificultad media.





▲ Tras una recta de velocidad, giro inesperado a la izquierda. Nosotros lo hemos solventado tirando de freno de mano, y no ha ido mal.



▲ Antes de esta otra izquierda, la pista es estrecha pero rápida. Pisa a fondo y tira de freno de mano justo en el momento preciso.



▲ Va de zurdas la cosa. Antes hay una a la derecha que no te plantea mucho problema. La que viene a continuación tiene cambio de rasante.



▲ Primer giro chungo de verdad. No te esperas que salga sin arcén. Así que frena con tiempo o te tragarás los árboles del lateral.



▲ Zona con casitas, pero sólo nos da tiempo a ver el zigzagueo de la pista. Puedes contemplar el paisaje, el tirabuzón no te dará problemas.



▲ Dos buenas curvas antes de meta. Una a la izquierda y otra a derecha, cerradas y con mal perfil. Ojito con el freno, sin abusar.

French Alps Stage two

9,6 km. Asfalto. Nieve. Mejor crono: 4.55.56/ 117 km/h.

Pues pese a los copos de nieve, a la carretera estrecha, pese a los "all-a-todos-lados", hemos hecho un buen papel, hemos corrido rápido y por lo menos vamos en pódium. No es un circuito difícil. Hay unas cuantas curvas que asustan de entrada, pero se dominan bien. En algunas mano dura con el de mano, en otras sólo déjalo estar en el freno B.





◄ Basta soltar gas y pisar un poco el freno para salir de la curva con honor. Nosotros vamos a 60 pero es fácil pasarla a más de 100 por hora.



▲ También es muy sencillita. Simplemente advertirte de que te puedes salir de la carretera si vas demasiado deprisa.



▲ Esta supercurva para celebrar la salida de una recta. Táctica: frenar con bastante antelación, y mucho, con el B.



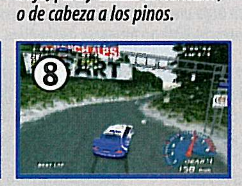
▲ De repente todo a la derecha e ídem a la izquierda. Frena para la primera y no aceleres en la siguiente.

▲ Giro malo a la izquierda, con público en zona "caliente". Baja, pisa y utiliza el de mano, o de cabeza a los pinos.



▲ Las curvas que preceden a esta recta son retorcidas y duras. Y la recta tiene baches, así que sé prudente.

▲ Bastante más dolorosa de lo que imaginas. Quizá porque se tiende a girar antes y en realidad es más larga y difícil.



▲ La entrada en meta debe ser frenando. Negociar la curva que viene de seguido no está al alcance de cualquiera.

French Alps Stage three

8,9 km. Asfalto. Soleado. Mejor crono: 4.35.52/116 km/h.

Un circuito de mareo. Además engaña con un comienzo rápido y fácil, que después se revuelve con una saturación de voces del copiloto anunciando curvas prácticamente imposibles de tomar. Se recomienda tacto.



▲ Nada más salir hay una deliciosa curva a la izquierda que no te traerá problemas si sueltas gas.



◄ Justo a la salida del pequeño túnel te espera una curva a la derecha. Ve por el centro, tocando freno cuando convenga.



▲ Empieza la sucesión de curvas ligeras a un lado y otro. Sólo tienes que preocuparte de no meterte contra la valla.



▲ 4. Otro tanto de lo mismo para este revoltijo de curvas. Se exige máxima concentración y un pilotaje serio y efectivo.



▲ Más o menos a mitad del tramo hay un túnel bastante largo y estrecho. Lo dicho, si vas por el centro no tienes nada que temer.



▲ Hacia el final se repiten los tirabuzones. Negocia las curvas con tranquilidad, y esmérate que seguro que no has perdido tanto tiempo.

Sweden Stage one

8,8 km. Nieve. Sol. Mejor crono: 5.02.68/104 km/h.
La nieve para los esquiadores. En carretera es un engorro. Y aunque este primer test no es demasiado exigente, vas a tener que conducir con mil ojos. El tramo es rápido, sobre todo en la tercera vuelta, cuando ya seguro que dominas el contravolante sobre nieve. Lo peor llega al final, con un doble puente/doble curva muy puñeteros.





▲ De cómo salgas de esta curva dependerá gran parte de tu recorrido. Lo mejor es cogerla derrapando.



▲ Ahora viene otra izquierda abierta, con garantías de salir vivo. Velocidad media y el tacto suficiente.



▲ Zona de virajes complicados. Tenemos entrada en derecha y justo después a izquierda. Frena fuerte y a ver qué pasa.



▲ Sales de una derecha fuerte, listo para coger otra. No nos ha hecho falta frenar, sólo bajar un poco la velocidad.



▲ Supercurvón a izquierdas de los que parece que no termina. Pilla una buena trazada y acelera progresivamente.



▲ Nada, una izquierda sin importancia. Se puede tomar en contravolante, con derrape y manos firmes.



▲ La zona de los puentes. Curva sin tregua acompañada de pilares. Frena mucho y tira de freno de mano en los dos puentecillos.

Sweden Stage two

9,8 km. Nieve. Despejado. Mejor crono: 5.30.00/110 km/h.
Se hace más corto que el anterior, pero es el doble de complicado. Tiene un par de curvas "negras" y un salto a mitad de recta que no te esperas. Tómatelo con mucha calma.





▲ No No aparece en los carteles, pero ahí está. Frena en cuanto cruces la meta.



▲ Giro abierto a la derecha. Al menos hay una pequeña valla para seguir la trazada.



▲ A la izquierda y se abre muchísimo. Pégate al lado del conductor y sal rápido.



▲ Derecha, toda, frenando mucho y tirando de freno de mano justo cuando vayamos a encararla.



▲ Escarceos mortales. Estas curvas no son muy "picudas", pero tampoco te dejan tiempo para maniobrar adecuadamente. Ve despacio.



▲ La recta de los mil baches. El coche cojea de un lado a otro y se hace casi imposible reconducirlo. Afloja, Marcial.



▲ Un poco antes de la meta te encontrarás con un par de tirabuzones pelín escurridizos. Prueba a superarlos utilizando sólo el freno de mano.

Sweden Stage three

3,8 km. Tramo especial. Nieve. Tarde. Mejor crono: 2.09.764/107 km/h.
Ah, la última especial del circuito. Vamos a echar de menos la nieve, pero desde luego no será por el buen recuerdo que nos deja este tramo. El caso es que empieza facilito. Curvas muy abiertas, aunque muy continuadas, que soportan el freno de mano a las mil maravillas. Luego se desmelena sin importarle nuestro conocimiento del entorno. La carretera se cierra, las curvas hacen lo propio y el hielo hace su aparición cuando menos te lo esperas. Un problemón. Así que nuestro consejo es que le das caña al principio, para sacar segundos, y luego contemporices un pelín.



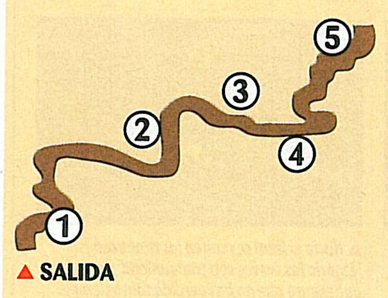
▲ Justo lo que no esperabas para empezar. Una curvita mal señalizada que te va a poner los pelos de punta. Empieza bien pero como no dejes de acelerar, ya verás cómo termina.



▲ El contravolante no nos servirá de mucho si no cuidamos la entrada a la siguiente curva, que pasa bajo uno de esos simpáticos puentecillos. Imprescindible no lanzarse hacia ellos.

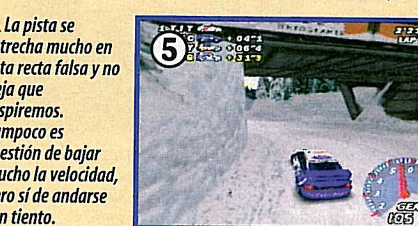


▲ Derecha rápida si andamos finos con el freno de mano. Si no, en cuanto te descuides estarás encima del cartel de Infogrames. Pero no pasa nada, se choca y a seguir.





▲ La pista se estrecha mucho en esta recta falsa y no deja que respiremos. Tampoco es cuestión de bajar mucho la velocidad, pero sí de andarse con tiento.



▲ Al final vienen más desgracias. Por ejemplo esta curva con puente de marras que nos exigirá algo más que contravolante. Y eso que circulamos a buena velocidad, así que puedes permitirte el lujo de bajar de revoluciones. Te vendrá mucho mejor.

Ilustración: Cels Piñol • Color: Alex y Julio Torres

EXPOCÓMIC'99

II SALÓN DEL CÓMIC, ROL, ESTRATEGIA Y CIENCIA-FICCIÓN

EXPOGAMES'99

I SALÓN DEL VIDEOJUEGO DE MADRID

del 20 al 23 de mayo de 1999

Palacio de los Deportes de la Comunidad de Madrid

Plaza de Felipe II s/n • Jorge Juan 99
28009 Madrid

- Exposiciones
- El mundo del manga y el anime
- Proyecciones en relación al mundo del comic
- Presentación de las últimas novedades editoriales
- Mesas redondas y coloquios
- Tus autores preferidos que te dedicarán sus obras
- Stand con todas las novedades editoriales y para coleccionistas

Tolo + A&J TORRES

PUNTOS DE VENTA ANTICIPADA DE ENTRADAS:

El Corte Inglés
Tiendas El Corte Inglés
Telf.: 902 400 222

Tiendas y Librerias especializadas
Días de la Feria en Taquillas del Palacio de Deportes

EMPRESAS COLABORADORAS:

ONDA 10 MADRID 102.7 FM
Onda Melodía MADRID 87.7 FM



Micromanía





PROMUEVE:

Comunidad de Madrid
CONSEJERIA DE EDUCACIÓN Y CULTURA
Dirección General de Juventud

ORGANIZA:



ASOCIACIÓN CULTURAL FERIA DEL CÓMIC DE MADRID
Sector Escultores 4-1ºD.
28760 Tres Cantos — Madrid
Telef./Fax.: 91. 804. 41. 05

No hay QUINTO malo

Este nivel cinco te meterá de lleno en una peligrosa colmena plagada de insectoides, cuya única misión es acabar contigo sin piedad. Prepárate para una fase muy, muy larga y difícil.



FASE 5: HIVE OF THE MANTIDS

- **OBJETIVOS:** Destruir tres Embriones de la Reina Mantid, destruir la Computadora Central y defender el "Energy Totem".
- **NUEVOS ENEMIGOS:** Drones, Soldiers, Workers, Mites y Gun Emplacements.
- **NUEVAS ARMAS:** PFM Layer, Scorpion Missile Launcher y Firestorm Cannon.

¿DÓNDE ESTOY?





*El **transportador hacia la siguiente zona** no quedará a tu alcance hasta que no **elimines los Gun Emplacements** que te disparan sin cesar. Ve hacia adelante y **vuela ese extraño objeto cilíndrico azul.** Luego ve a la izquierda y encontrarás otro objeto similar. Reviéntalo también y avanza hasta un ascensor.*




PRIMERA LLAVE

Avanza bastante por los pasillos y te encontrarás en una habitación con una plataforma en el centro y dos Guns en el techo. Elimínalas y ve a la derecha. Pulsa el interruptor verde de la pared y se activarán unas plataformas circulares en la habitación anterior. Salta de una a otra para poder acceder a la llave que está en la plataforma del centro. El interruptor también desbloqueará una puerta marcada por una Orange Health frente a ella.



ESE PELIGROSO SOLDIER

Entre los enemigos más temibles que vas a encontrar está este Soldier. El primero se te presenta al avanzar, cuando veas tres puertas. Entra por la izquierda, destruye el generador y luego ve a la derecha. Sube y elimina las cuatro Guns del techo y al temible Soldier. Ten cuidado porque es muy resistente.

LAS AMETRALLADORAS

Mira hacia el techo y elimina las dos Guns. Como norma, cuando estés encerrado en una habitación y no puedas continuar, mira arriba y busca alguna Gun. Seguro que luego puedes seguir.

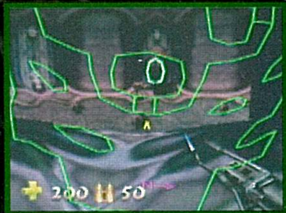
PLATAFORMAS

*Entra en el transportador, avanza, **gira a la izquierda siguiendo el rastro de los Golden Lift Force** y llegarás a una **gran caverna. Coge el Flamethrower** y usa el rifle de mira telescópica para acabar con los dos Drones de la izquierda. Salta a las plataformas.*




CONTINUAMOS







Avanza, ve a la izquierda, y continúa. *Activa el interruptor, vuelve atrás y salta a la plataforma. Otro interruptor, sube y luego a la izquierda. Llegarás hasta varios interruptores y otra plataforma.*



ACTIVA EL PORTAL

Bien oculto tras un panel falso de la habitación donde está la primera llave del nivel seis, se encuentra el interruptor que activa el Warp Portal. Junto a él encontrarás una buena cantidad de munición. ¿Para qué la habrán puesto ahí? Pues imagina lo que te espera... Regresa al Portal que viste antes y hazte con la quinta pieza del Nuke.

PRIMERA LLAVE DEL NIVEL SEIS



Salva la partida *y luego desciende para entrar por la nueva puerta.* ***Destruye las cuatro Guns*** *y se abrirá una puerta. Vuela la máquina y se desbloquearán dos puertas. La primera lleva a una* ***Warp Machine de momento inservible,*** *mientras que la otra lleva hasta un ascensor. Sube, avanza y encontrarás un* ***PFM Layer.*** *Abajo te espera un enjambre de Mites que desean tu Flamethrower.* ***Dentro de una de las puertas encontrarás la primera llave.***

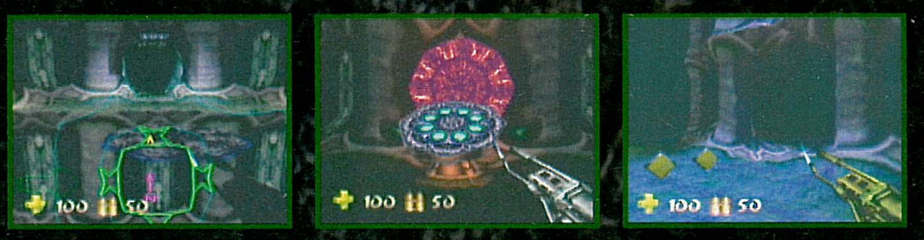
OTRO INTERRUPTOR





Mira abajo y salta sin miedo hasta donde está el enemigo que te dispara. Continúa y a la ***izquierda verás un interruptor con Soldier.*** *Acaba con él sin titubeos, actívalo y sube a la nueva plataforma.*

PUERTA OCULTA



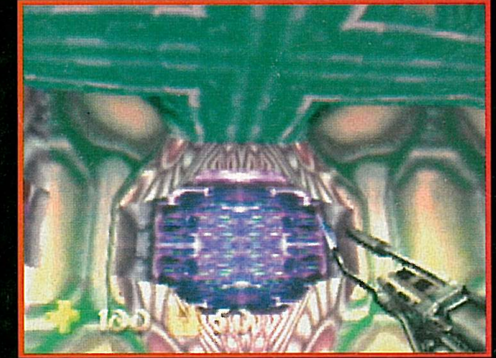
En la siguiente zona, ve hacia delante y salta abajo hasta el saliente. ***Activa el siguiente interruptor y te verás rodeado por una nube de Mites.*** *Vuelve por otra plataforma. Busca dos plataformas en línea, sigue y observa los muros de la sala.* ***Uno de ellos es falso:*** *reconocerás por los items amarillos junto a él.*

INTERRUPTOR



Dentro encontrarás otra máquina custodiada por un Soldier. No dudes en reducir ambos a cenizas. Sal y explora las dos nuevas puertas abiertas. En una de ellas encontrarás un interruptor junto a varios Workers. Sal de ahí, vuelve a la sala donde estaba el panel falso y desde ahí regresa por una plataforma hasta la encrucijada de caminos y verás que ha aparecido un Drone. Elimínalo y entra por donde ha salido. Encontrarás una nueva plataforma que se ha activado. Desciende y podrás conseguir un maravilloso Cerebral Bore con el que sacarle el poco seso que tienen a estos molestos insectoides.







INTERRUPTOR DEL PORTAL

Vuela el muro falso de la izquierda pero no vayas todavía por ahí. Dirígete hacia la derecha, destruye los huevos que obstruyen el camino y activa el interruptor del Portal.

A POR LA PLUMA







Ahora sí que puedes ir a la izquierda y, con mucho cuidado, ***saltar de plataforma en plataforma desde las aberturas de la pared.*** *Pronto verás la deseada* ***Pluma del Aguila Sagrada.*** *Ahora* ***regresa a la zona del punto número 6*** *(interruptor y plataforma, ¿recuerdas?) y entra por el pasillo que verás.*



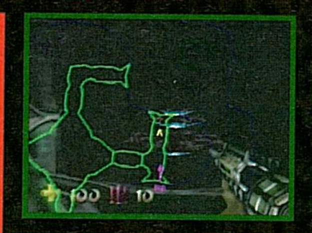




¡AL AGUA PATOS!

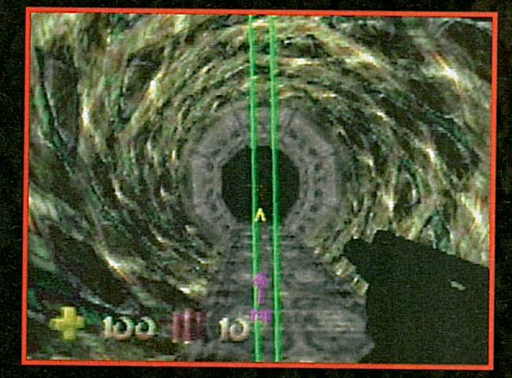
Dentro encontrarás un Portal donde poder reclamar el Whispers Talisman. Ahora regresa hasta donde encontraste la Pluma, localiza un transportador y entra en él. Avanza y tras librarte de la horda de Mites llegarás a una puerta. Salta al agua y bucea hasta que encuentres un pasaje secreto. Entra por él y verás otra máquina que pulverizar. Sal del agua y busca una plataforma. Se acabó el chapuzón por ahora.

OTRA LLAVE MÁS





Continúa hasta que veas una hilera de ***Red Life Forces.*** *Salta por las plataformas.* ***Luego ve a la derecha e intenta coger la llave.*** *La puerta se cerrará y te verás luchando contra dos drones y un Soldier. Termina con ellos, cógela y da la vuelta.*





ESTO SE PONE FEO

Teletranspórtate y verás a un Drone encima de un muro. Sube por esa extraña sustancia oscura, ve a la derecha y recto, vuelve a subir, cruza por el extraño puente y teletranspórtate.

PUAJJ... ¡QUÉ ASCO!





Sigue y llegarás a una ***habitación llena de nidos con huevos.*** *En la estructura central verás varios huevos que tienes que volar para poder llegar hasta...* ***¡El primer Embrión!*** *No dejes de dispararle y luego sal corriendo por otra puerta.*

¡AL TRANSPORTADOR!







Ahora debes tener tras de ti unos cincuenta enemigos, así que ***¡CORRE HASTA EL TRANSPORTADOR!*** *Desciende, sube por la pared, cruza el puente y en la encrucijada ve a la izquierda.* ***Vuela el muro.***



EL SEGUNDO EMBRIÓN

Salta al teletransportador y en la siguiente zona encontrarás otra sala con un Embrión. Reviéntalo y vuelve a salir por la puerta del pasillo central hasta que llegues a un transportador. Te encontrarás en el mismo puente de antes. Ve a la izquierda, entra por la puerta y te encontrarás ante una zona acuática.

CUATRO CARGAS







Sumérgete y busca un pasadizo. Salta sobre las plataformas y déjate caer a la zona inferior. Ahora tienes que recolectar cuatro cargas explosivas para poder **volar el Ordenador Central.** La **primera está** detrás de la columna que hay junto a la entrada de la zona. Continúa avanzando y verás un pozo con agua. Ignóralo, sigue y verás **la segunda** carga tras un árbol. A la izquierda, tras la puerta del nivel, está la **tercera.** Sumérgete en el agua de antes y llegarás a la **cuarta.**



LUCHA EN EL BARRO

Sigue avanzando por el puente donde está la cuarta carga y llegarás a un transportador. Avanza y te encontrarás con una enorme zona llena de lava. Mira abajo, liquida a los Mites y desciende. Al final encontrarás dos Soldiers que guardan un interruptor. Actívalo y date la vuelta hasta que veas una plataforma por la que subir a la zona superior. Allí encontrarás dos interruptores que abrirán la puerta de en medio. Sigue avanzando porque te espera algo...

ULTIMO EMBRIÓN





Entonces tienes que descender hasta la zona de barro y batirte con dos Soldiers. Después escala el muro de la parte opuesta. El **nido del último Embrión de Reina.** Entra, elimina los huevos, al gusano y sal. Regresa hasta donde viste la primera carga. Desde ahí, vuelve hasta la zona submarina. Ignora el Símbolo de la Fe.

EL ORDENADOR




*Escala por la **primera columna** mediante esa extraña **substancia negra** y repite más arriba. Teletranspórtate y te encontrarás en la **Master Computer Room.** Coloca las cargas en cada una de las columnas y aléjate corriendo antes de que salgas volando. ¡Misión B completada!*

PREPÁRATE...

Ahora ya puedes retroceder hasta el Símbolo de la Fe que antes ignoraste. No te permitirá acceder a ninguna zona nueva pero te proporcionará una bendita Golden Health que vas a necesitar de inmediato. Ahora tienes que volver sobre tus pasos hasta donde encontraste las cargas dos y tres, buscar el puente de antes, matar al Soldier y saltar al Portal.





DEFIENDE EL ULTIMO TÓTEM

Bueno, el espectáculo no es para nada prometedor y da la sensación de que puedes morir en cuestión de segundos: más de veinte Drones están empeñados en reducir a cenizas el valioso Tótem y llevarte por delante de paso. Pero no te preocupes, porque la verdad es que están tan obsesionados con él, que no harán demasiado caso. Elimínalos paralizándolos primero con el Charge Dart Rifle y luego con el Shreeder. Si tienes el Flamethrower también puedes utilizarlo mientras giras sin parar sobre ti mismo. Y después de este aperitivo...

REINA MANTID






El impresionante aspecto de este bicho es proporcional a su fuerza de combate. Parece que no le ha sentado muy bien que elimines a sus tres Embriones ni que te cargues el Ordenador Central de su nido y viene con muy malas intenciones. **Entre ataque y ataque lanzará sobre ti una oleada de Mites hiperdesarrollados** para minar tus defensas. Su ataque más poderoso es una especie de **rayo eléctrico** que resulta bastante difícil de esquivar. Si le haces mucho daño, se retirará hasta el interior de un capullo colgante y no saldrá hasta que hayas acabado con otra oleada de Mites. Podríamos aconsejarte algún arma en especial, pero a estas alturas es mejor atacar con todo lo que tengas.

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

Guía rápida

para acabar la mayor aventura de la historia

ÚLTIMA ENTREGA

¿Tienes tu túnica bien planchadita? ¿has afilado la espada? ¿has recargado tu poción mágica? Entonces estás preparado para enfrentarte al último capítulo de esta guía. Te quedan apenas un par de lugares que visitar antes de enfrentarte a uno de los mayores desafíos de la historia del videojuego: ¡el gran Ganon! El reto es difícil, pero ¿lo harías si te lo pidiera una princesa?

SPIRIT TEMPLE (ADULTO)

Ya has superado el "Templo del Espíritu" siendo apenas un niño, así que no tendrás miedo a volverlo a intentar ahora que vuelves a ser mayor. Aunque el lugar sea el mismo, ahora el recorrido te lleva por unas salas diferentes a las que atravesaste antes, y al final te esperan un par de hermanitas que se las traen. Entra y verás...



Ahora que tienes los Silver Gaunlets, empuja el bloque de piedra de la derecha.



Acaba con este enemigo de un buen bombazo y luego golpea el interruptor del techo.



Mata al lobo y toca la "Zelda´s Lullaby". Lanza el gancho al cofre para cruzar.



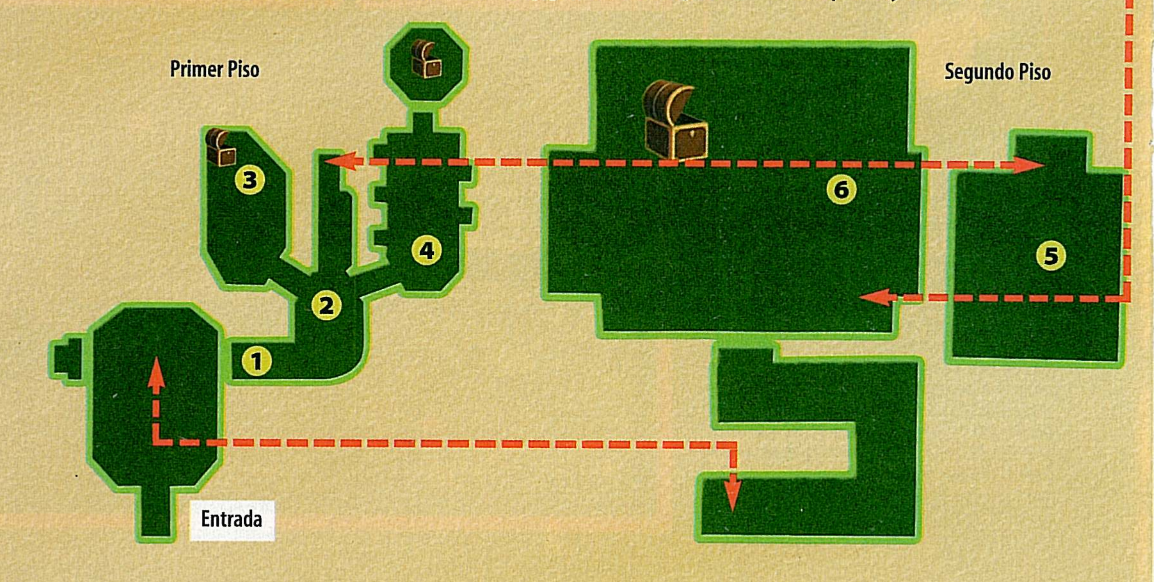
Coge todas las esmeraldas plateadas. Usa las Hover Boots para la más alta.



Usa la lente para descubrir un enemigo. Luego empuja el espejo hasta abrir la puerta.



Toca la "Zelda´s Lullaby" en la mano de la estatua. Coge el cofre que cae y vuelve a subir.





En esta habitación hay tres Anubis. Puedes cargártelas a todas del tirón usando el Din´s Fire.



Revive a las estatuas para que se muevan y, al hacerlo, alguna se sitúe sobre el interruptor.



Usa la misma táctica de siempre para acabar con Iron Knukle. Sal fuera y coge el Mirror Shield.



Usa tu nuevo escudo para reflejar la luz que entra por la ventana en el icono del sol que hay en la pared.



Ahórrate complicaciones escalando este muro móvil. Engánchate a la sección más alta y ya está.



Toca una vez más la "Zelda´s Lullaby" sobre el símbolo del Triforce para que suban las rejas.



Pon una bomba en la puerta de la izquierda de las llamas, Dispara al ojo y sube hasta el interruptor.







En estas habitaciones tienes que crear un juego de espejos. Al final, debes derretir la cara de la estatua.

Tercer Piso

Cuarto Piso

OBJETIVOS DE LINK

1. Empuja el bloque de piedra de la entrada.
2. Golpea el interruptor que hay en el techo.
3. Toca la "Zelda´s Lullaby".
4. Coge las esmeraldas.
5. Empuja el espejo para que se abra la puerta.
6. Toca la "Zelda´s Lullaby".
7. Usa el Din´s Fire.
8. Revive a las estatuas para abrir la puerta.
9. Mata a Iron Knuckle y coge el Mirror Shield.
10. Refleja la luz con tu nuevo escudo.
11. Usa el Longshot para escalar el muro móvil.
12. Toca otra vez la "Zelda´s Lullaby".
13. Activa el interruptor para coger la Boss Key.
14. Crea un juego de espejos.

TWINROVA

Normalmente todas las mazmorras tienen un jefe final, pero ésta tiene dos. Las "dueñas" del "Templo del Espíritu" son un par de gemelas burlonas que había raptado a Nabooru. La forma de acabar con ellas resulta de lo más original, porque hay que combinar elementos como el calor y el frío. Después, como dicen que todo queda en casa, nuestras amigas se fusionan para intentar darte el golpe definitivo.



Al principio luchas contra un Iron Knuckle que resulta ser Nabooru. Ya sabes cómo ganarle.



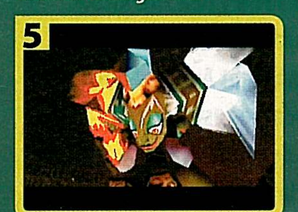
Aquí tienes a las Twinrova, dos hermanas hechiceras que van montadas en escoba y todo.



Una lanza rayos helados, la otra de fuego. Cuídate bien de ellos, porque hacen mucho daño.



Para vencerlas, tienes que reflejar con tu escudo el rayo que te lance una y golpear a la otra.



Después de unos cuantos toques, las gemelas se funde en una sola, y es así de fea.



Ahora tienes que acumular en tu escudo tres rayos iguales, bien de hielo o bien de fuego.



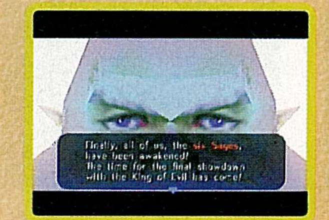
Cuando te lance un rayo que no te conviene, aléjate para que no te alcance su efecto.



Al cargar tu escudo a tope, reflejas un rayo que hace que ella baje. ¡Golpéala entonces!

¡LOS SABIOS SON LIBRES!

El final de las Twin Rova tiene un significado claro: con la liberación de Nabooru has conseguido rescatar a los seis sabios, y el final de tu viaje está ya cerca. De momento, el señor Miyamoto te invita a presenciar una magnífica secuencia de esas que relajan un montón. Te conviene, porque tu próximo destino es nada más y nada menos que el castillo de Ganondorf.



Ahora que has conseguido reunir los seis medallones, es hora de que regreses al "Temple of Time".



Las idas y venidas de Sheik continúan. Vuelves a encontrártelo, pero esta vez guarda una sorpresa.



Ha llegado el momento de que Sheik se quite su disfraz. La sorpresa es mayúscula al ver que es...¡Zelda!



La princesa te cuenta cómo te lanzó la Ocarina y esperó a tu regreso durante siete largos años.



Zelda tiene un último regalo para ti. Son las Light Arrow, las flechas más poderosas de todas.



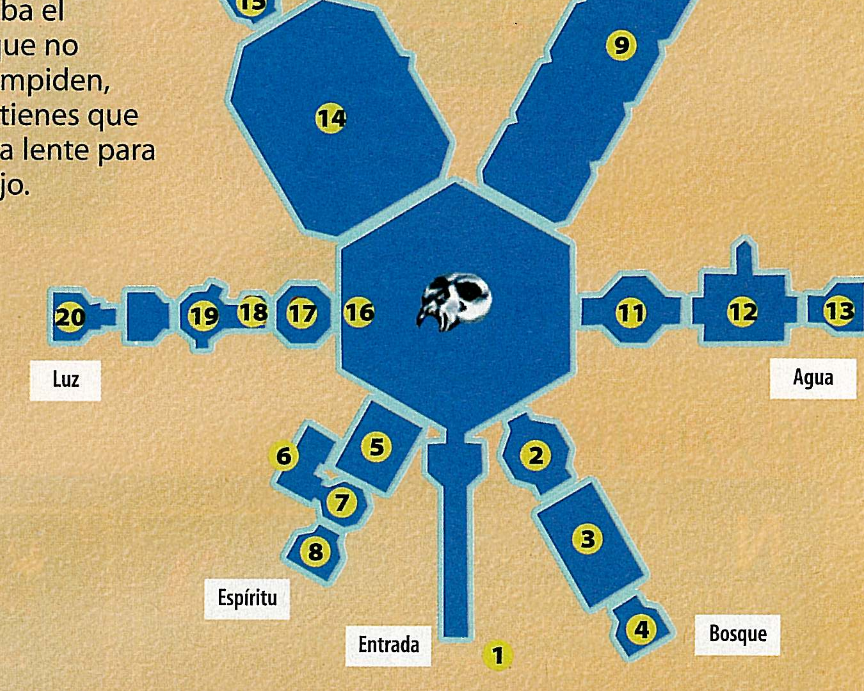
Cuando todo parece ir sobre ruedas, aparece Ganon, rapta de nuevo a Zelda y te estropea la fiesta.



El mensaje de despedida de Ganon es bien claro: "si quieres volver a verla, ven a mi castillo..."

GANON'S CASTLE

El castillo de Ganon está donde antes se encontraba el castillo de Hyrule. Allí hay una torre central a la que no puedes acceder, porque hay seis barreras que te lo impiden, tantas como medallones recogiste. Para eliminarlas tienes que superar unas mini-mazmorras bastante fáciles. Usa la lente para encontrar una habitación secreta en la parte de abajo.





Los sabios te tienden un puente arcoiris para que puedas pasar.



Usa el Din´s Fire para encender las antorchas y dispara una Fire Arrow.



Recoge todas las esmeraldas usando el impulso del aire y las Hover Boots.



Dispara una Light Arrow contra el núcleo de la columna de color verde.



Bombardea la estatua del centro y mueve las del fondo para recoger todas las esmeraldas de esta habitación.

OBJETIVOS DE LINK

1. Cruza el puente arcoiris.
2. Usa el Din´s Fire y una Fire Arrow.
3. Recoge todas las esmeraldas.
4. Dispara una Light Arrow al núcleo.
5. Recoge todas las esmeraldas.
6. Activa los dos interruptores.
7. Dispara a la telaraña del techo.
8. Dispara una Light Arrow al núcleo.
9. Coge los Golden Gaunlets.
10. Dispara una Light Arrow al núcleo.
11. Mata a los enemigos de hielo.
12. Empuja los bloques helados.
13. Dispara una Light Arrow al núcleo.
14. Recoge todas las esmeraldas.
15. Dispara una Light Arrow al núcleo.
16. Aparta el pilar de la entrada.
17. Usa la Lens of Truth.
18. Toca la "Zelda´s Lullaby".
19. Recoge todas las esmeraldas.
20. Dispara una Light Arrow al núcleo.



Activa con la espada el primer switch y lánzale un Bomchu al segundo.



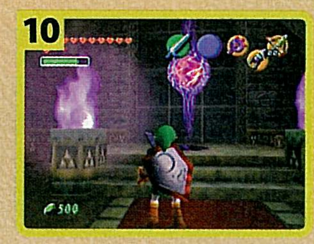
Dispara una Fire Arrow al techo y luego refleja la luz con tu escudo.



Entra en la última habitación y dispara una Light Arrow al núcleo.



Cruza la habitación y usa la Lens of Truth para ver los caminos del final.



Dispara una Light Arrow para hacer desaparecer esta barrera.



Mata a los enemigos, derrite el hielo con fuego azul y recarga tu botella.



Empuja los bloques, funde el hielo y usa tu martillo en el interruptor.



Ya has llegado al final. Ahora rompe el núcleo como hiciste con los otros.



Tira el gran bloque de piedra y, al final, cruza con las Hover Boots.



Una nueva mini-mazmorra es historia. Dispárale al núcleo.



Usa tus Golden Gaunlets para quitar el bloque que te impide entrar.



Usa la Lens of Truth para ver a los enemigos que hay en esta sala.



Toca la "Zelda´s Lullaby" sobre este símbolo del Triforce.



Recoge las todas esmeraldas. Usa el Longshot para alcanzar la de arriba.



Éste es el último núcleo de la última barrera. ¡Ahora tienes el paso libre!

¿TIENES LA BIGGORON'S SWORD?

La última vez que estuviste en el pueblo Kakariko conseguiste una especie de gallina azul que se llama Cojiro. ¿Para qué sirve? Bueno, es una larga historia, pero en resumidas cuentas se puede decir que la tienes que utilizar como moneda de cambio para conseguir la espada Biggoron. Tienes que hablar con varios personajes, que te van dando objetos que debes transportar de uno a otro. Merece la pena, porque esta espada es la más poderosa que vas a encontrar en todo el juego, así que es importante que la lleves contigo cuando luches contra Ganondorf.



El principio está en Kakariko, con la chica que te da a Kojiro.



Ve a "Lost Woods" y encontrarás al hermano de la chica.



Lleva el champiñón a la tienda de pociones de Kakariko.



Vuelve a "Lost Woods", donde ahora está una chica Kokiri.



Tu próximo destino es el carpintero del "Gerudo Valley".



Sube a la "Death Mountain" para hablar con el enfermo Biggoron.



Ahora visita al rey Zora, que te dará una peculiar ingrediente.



Llévaselo al científico que tiene su laboratorio en el "Lake Hylia".



Dale el colirio a Biggoron, y reparará la espada para ti.



Haz que pasen tres días y por fin tendrás la Biggoron´s Sword.



Esta espada es mucho más poderosa que las anteriores.

¡¡PODER DEFENSIVO!!

Los alrededores de lo que antes era el castillo de Hyrule están ahora en ruinas debido a las malas influencias de Ganon. Sin embargo, hay un lugar que permanece intacto, aunque su entrada está bloqueada por un gran bloque de piedra. Se trata de la "Great Fairy´s Fountain", y podrás entrar en ella cuando consigas los Golden Gaunlets en el interior del "Ganon´s Castle".



La entrada está a la derecha del puente arcoiris. Con los Golden Gaunlets puedes quitar la piedra.



Cuando ya estés dentro, toca la "Zelda´s Lullaby" con tu Ocarina para llamar al hada.



La aparición de la "Great Fairy" es tan espectacular como de costumbre. Hay que reconocer que el aspecto de estas hadas es una de las cosas más chocantes que te puedes encontrar en toda la aventura.



Lo primero que hace el hada es rellenar tu energía. Luego tiene otro regalo para ti...



...¡sí! tu poder defensivo ha aumentado. ¡Tus corazones ahora son el doble de fuertes!



Ahora que eres más fuerte estás en condiciones de verte las caras de tú a tú con el despreciable Ganon.

El momento que estabas esperando ha llegado. El último obstáculo para liberar a Zelda y devolver la paz a Hyrule es Ganon, y te está esperando en su torre. Prepárate para la mayor pelea de tu vida.

GREAT KING OF EVIL GANONDORF

Una vez que has destruido todas las barreras que te impedían el paso a la gran torre central del "Ganon´s Castle", tienes el camino libre para visitar a su principal inquilino. Dentro te vas a encontrar unas escaleras en espiral que van deteniéndose en una serie de pisos donde lucharás contra algunos enemigos de los que te has ido encontrando durante el juego, pero no son mayor problema. El problema te espera arriba del todo, cuando estés frente a frente con Ganondorf.



1. Cuando llegas arriba te recibe Ganondorf tocando el órgano.



2. Aquí lo tienes: tu gran enemigo en todo su malvado esplendor.



3. Su onda expansiva te tirará abajo. Usa el gancho para subir.

4. Repele con tu espada las bolas de energía que Ganondorf te lanza.

5. Cuando le hayas paralizado, dispárale una Light Arrow.



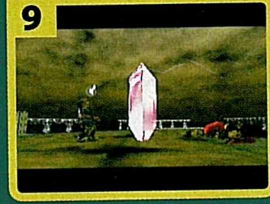
6. Ahora que le tienes en el suelo, aprovecha para golpearle.



7. Cuidado, porque se enfada y lanza unos rayos más potentes.



8. Si le golpeas varias veces, Ganondorf al fin dobla la rodilla.



9. Zelda ya es libre, y parece que todo ha llegado al final...



10. ...¡no! Ganondorf está vivo, y trata de derribar toda la torre.



11. Ahora tienes tres minutos para llegar abajo siguiendo a Zelda.

GANON: EL DUELO FINAL

Dicen que bicho malo nunca muere, y eso es lo que parece ocurrir con este Ganon. **En tu descenso por la torre, Zelda queda atrapada entre el fuego** y te enfrentas con un par de Stalfos. Ya casi al final, un **Redead sale a tu paso;** atúrdele con el Longshot y sigue adelante. Cuando por fin llegas abajo y Zelda y tú salís al exterior, **la torre se derrumba y todo queda en ruinas.** Unos segundos de silencio rotos por un ruido extraño que sale de los escombros...¡Sí, es ÉL! **Ganon renace de sus cenizas** y ahora parece todavía más poderoso. Es una pelea a vida o muerte.



Tienes que conseguir salir de la torre antes de que se derrumbe.



¡Maldición! Un ruido extraño parece presagiar lo peor...



...ahí le tienes. Ganon vuelve, y además se ha transformado.



Para colmo, te quita la espada de un manotazo. ¡Lucharás sin ella!



Ahora Ganon es un enorme monstruo y va muy bien armado.



Escapa corriendo para que no te alcancen sus ataques.



Rápidamente, dispárale una Light Arrow para paralizarle.



Aprovecha después para golpear su cola con el Megaton Hammer.



Si le golpeas varias veces puedes recuperar tu espada.



Ahora estás bien armado. El final de Ganon está cerca.



Si no tienes magia, acércate a él y pasa por debajo de sus piernas.



Finalmente, con la ayuda de Zelda, le das el golpe definitivo.

El doble enfrentamiento final con Ganondorf es uno de los momentos estelares de la historia del videojuego. Es un final digno de una aventura tan maravillosa como ésta.

Y FUERON FELICES...

Parece increíble, pero es cierto. **Has conseguido derrotar a Ganon y liberar al reino de Hyrule. Link se ha convertido gracias a ti en el héroe más grande de la historia,** y eso se merece una recompensa de las buenas. **Ponte cómodo y disfruta de las secuencias finales,** con el reencuentro de Link y Zelda. ¿Habrá beso? No te lo decimos. Este último secreto lo tienes que descubrir por ti mismo...







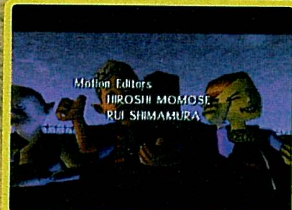






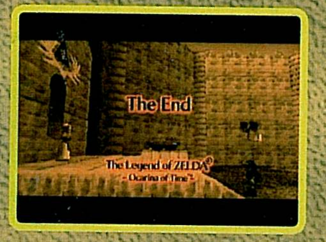












LOS 50 MEJORES TRUCOS de ZELDA

Seguro que ya te has terminado este increíble juego con la guía rápida que hemos ofrecido estos meses. Pero no pienses que la cosa acaba ahí: el genial Miyamoto ha incluido decenas de pequeños secretos que te ayudarán a alargar la vida de este incomparable cartucho. ¿Has logrado coger todas las Skulltulas? ¿Sabes cómo conseguir dinero infinito? Pues aquí tienes los primeros 25 trucos. El mes que viene, más.

1 Cómo obtener leche lon lon gratis

Consigue una **botella vacía** y toca la **Epona´s Song** frente a cualquier vaca. El animal se sentirá pletórico de fuerzas y te dará leche Lon Lon de manera gratuita.



2 Dos maneras de hacer aparecer fácilmente a las Fairies

• Toca la **Zelda´s Lullaby** frente a esas extrañas **piedras con un ojo grabado** que están desperdigadas por todo el juego. Aparecerá un hada que rellenará por completo tu salud. Cuestión de magia.

• Siendo Link niño, intenta tocar a cualquier **mariposa** con la punta de un **Deku Stick.** La mariposa se transformará en una Fairy (conseguir activar este truco es difícil, pero te aseguramos que funciona muy bien).



3 Cuatro formas de conseguir infinito dinero

¡Cómo que tienes problemas de dinero! Será por que quieres, porque anda que no hay formas fáciles y sencillas de reunir rupias para poder adquirir ese objeto mágico o esas flechas que tanto necesitas:

• Justo **antes de llegar al mercado,** verás una puerta a la derecha. Entra en ella, rompe todas las vasijas y coge las monedas. Luego sal de la habitación y vuelve a entrar: verás como **vuelven a estar todas las vasijas** con sus correspondientes monedas en el interior. Ya sólo tienes que repetir la secuencia todas las veces que quieras para hacerte millonario. Cuando controles a **Link Adulto,** la habitación habrá cambiado, pero podrás seguir utilizando el truco ya que hay una vasija que contiene una **rupia roja (20 rupias normales).**

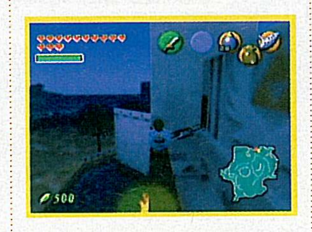
• Colócate en el **puente levadizo del castillo** de Hyrule y espera a que se haga de noche- o bien toca la **Song of the Sun.** Cuando el puente comience a cerrarse, **camina por las cadenas,** de tal manera que te encuentres en su parte superior cuando se cierre. De esta forma encontrarás **tres monedas**



rojas, que volverán a aparecer cuando se abra y se cierre de nuevo el puente levadizo. Es cuestión de paciencia y un poco de habilidad.

• Cuando lleves a **Link adulto,** dirígete al **agujero** que está situado frente a la **vieja tienda de pociones** y salta dentro. Coge un **pez, mételo en una botella** y equípala. Ahora dirígete al hombre que parece estar golpeando el suelo **cerca del Bazaar.** Presiona el botón C en el que equipaste el pez cuando te encuentres situado justo delante del hombre, y te comprará el pez por la módica cantidad de **100 rupias.** Luego vuelve al agujero, coge otro pez y repite la operación hasta que creas que tienes dinero suficiente. También puedes venderle a este hombre los **escarabajos** que aparecen cuando levantas cualquier piedra.

• En **Gerudo Valley,** justo a la izquierda del puente, déjate caer del saliente y aterrizarás en otro saliente donde debería haber una roca. Utiliza los **Golden Gauntlets** para levantar la roca y dejar al descubierto un agujero. Dentro hay varias rupias y un **Octorok.** Cógelos y sal. Cuando levantes de nuevo la piedra, las rupias y el Octorok se habrán regenerado.



4 Cómo ganar fácilmente en el juego del Cofre del Tesoro

Utiliza las **Lens of Truth** mientras juegas a este divertido subjuego y podrás ver lo que hay en el interior.



5 ¿Vacas gratis? ¿Dónde, dónde...?

Consigue **ganar la carrera de obstáculos,** que te propone **Malon cuando estás en Lon Lon Ranch,** en 49 segundos y obtendrás a cambio una vaca que será llevada directamente hasta tu casa. ¡Ya tienes tu propia vaca!

6 Monedas de oro

A la entrada de **Goron City,** colócate en medio de las rocas y toca la **Song of the Storms.** Entra en el agujero y coge la moneda de oro.

Desde **Hyrule Field,** entra en **Kakariko Village.** Colócate a unos **17 pasos del primer árbol** y más o menos unos tres a la derecha del mismo. Haz un **agujero con una bomba** (si tienes la **Stone of Agony** te resultará más sencillo lograrlo).

En una **cueva en lo alto de Goron City,** baja hasta la parte izquierda utilizando el martillo **Megaton** y encontrarás un cofre.

En la **habitación del pozo** donde consigues las **Lens of Truth,** puedes encontrar un cofre con una moneda de oro en el interior si utilizas ese objeto mágico.



TENEMOS LOS SECRETOS MEJOR GUARDADOS

Consigue las **100 Skulltulas** y llévalas a la **House of Skulltula.**

En el **Templo de Fuego** hay una habitación con cantos rodados en la que **Navi se volverá de color verde.** Toca la Scarecrow's Song e impúlsate con el gancho para seguirla. Avanza y verás tres monedas de oro.

7 ¿Necesitas algunas monedillas rápidamente?

Estos dos trucos funcionan con **Link adulto:**

- En **Lost Woods,** mata a uno de los niños con los que solías tocar la Ocarina. Tras su muerte te darán una **rupia naranja (200 rupias).** Para lograr este truco es mejor que tengas equipada la **Bigoron's Sword.**
- Mata cualquier cosa con una **Light Arrow** y casi siempre obtendrás una **rupia púrpura (50 rupias)** e incluso a veces alguna mayor.

8 Yo no he roto esto...

Si te dedicas a hacer el gamberro o simplemente te estás entrenando con la espada y rompes algún cartel, no te preocupes. Toca la **Zelda's Lullaby** delante del cartel roto y verás cómo se arregla mágicamente. Aquí no ha pasado nada.



9 Reunión de Fairies

Como **adulto,** ve al **Dessert Colossus** y colócate junto a la piedra que está al lado del **oasis desecado.** Toca la **Song of Storms** y el oasis se llenará de agua y aparecerán unas **diez fairies.**

10 Pero ¿qué hacen aquí Mario y Luigi?

En el **castillo de Hyrule,** justo antes de hablar con la Princesa Zelda, equipa tu honda y mira a la derecha con ella. Verás los retratos de **Mario, Luigi, Peach y Bowser. Dispárales con la honda** y la gente se enfadará y comenzará a lanzarte bombas.

11 Cómo conseguir flechas mágicas

- **Fire Arrow:** Dirígete al Hylian Lake a través del teletransportador que hay en Zora's Domain. Toca la Ocarina y cuando el sol se esté poniendo, dispárale con una flecha.
- **Ice Arrow:** Completa el Gerudo Training Course.
- **Light Arrow:** Zelda te la da cuando has acabado con el asunto de los seis sabios.

12 Un Deku Stick invencible

Para obtener un Deku Stick invencible durante una batalla, **mantén presionado Z y presiona A mientras tienes seleccionada como arma un Deku Stick.** El palo se romperá al primer golpe y ahora poseerás un Deku Stick invencible con el que puedes seguir combatiendo en la misma batalla.



13 Esos malditos pollos asesinos...

Cuando controles a **Link adulto** y te encuentres en **Lon Lon Ranch,** o lleves a **Link niño** y estés en **Kakariko Village, golpea con la espada a los pollos** unas cinco veces. Se arremolinarán a tu alrededor y te atacarán. **Ten cuidado o te matarán** (¡en serio!). Duele pero es divertido.

14 Cómo conseguir más de cuatro botellas

Saca una **botella y golpea con ella a una Fairie.** Justo antes de capturarla, pausa el juego y equipa otro objeto en el lugar donde tenías seleccionada la botella. El **objeto se convertirá en una botella con una fairie en su interior.** No salves el juego o perderás ese objeto.



15 Cómo equipar la caña de pescar fuera del Estanque

Dirígete al estanque con Link sea adulto y paga para pescar. **Equipa las Hover Boots** y corre hacia el estanque. Una vez llegues a su altura, comenzarás a **flotar sobre el agua. Lanza la caña y gírate hacia atrás.** Si lo has hecho correctamente, la vista de la cámara se habrá quedado un poco tarumba y podrás dirigirte hacia la puerta de salida y encontrarte fuera con la caña equipada. Si no ocurre esto, repítelo hasta que lo consigas.

16 Quítale el sombrero al pescador

Con **Link adulto,** dirígete al **Hylian Lake** y entra en el **minijuego de la pesca.** Págale **20 rupias** al Fisherman para hacerte con la caña y sitúate lo más en linea posible con él. Lanza la cuerda e intenta que **el anzuelo se enganche en su sombrero.** Tras lograrlo, dirígete al

17 Sácale partido a tu Ocarina

Todos estamos de acuerdo en que las canciones que aprendes a lo largo del juego son muy bonitas, pero ¿por qué conformarse con eso? **Tu Ocarina puede dar mucho de sí y para que lo compruebes tú mismo aquí te ofrecemos algunas canciones populares** que seguro que te entretendrán mucho al interpretarlas.



Así es como te indicamos cada nota

- Cuando hay que mover el stick se indica como [▲] o [▼].
- Z y R aparecen tal cual, y pueden presionarse simultáneamente con C o A cuando se requiera.
- Si aparece algún número delante, hay que presionar el mismo botón tantas veces como indique el número.
- Por ejemplo, [▲]-R-C▲ significa que hay que mover el stick hacia arriba al mismo tiempo que pulsamos R y el botón C superior. Si tuviéramos 2-C▶ significaría que habría que pulsar dos veces el botón derecho C. ¿Está claro? Pues vamos con las canciones:

Tema de Los Simpsons
C▼, C▶, C◀, C▲, [▼]-C▲, [▼]-C◀, C▼, A, 3-Z-[▼]-A, [▼]-A.

Tema de Parque Jurásico
C▲, Z-C▲, C▲, C▶, [▼]-C▶, C▲, Z-C▲, C▲, C▶, [▼]-C▶, C▲, 2-Z-C▲, C▲, C▶, A, [▼]-C▲.

Tema de Men in Black A, C▼, A, 3-C▶, [▶]-C▶, C▶, R-C▶, C▶, C▼, [▲]-C▼, C▶ 10.

Tema de La guerra de las Galaxias 3 [▼]-A, C▼, R-C◀, Z-C◀, C▶, [▼]-C▶, [▲]-R-C▲, R-C◀, Z-C◀, C▶, [▼]-C▶, [▲]-R-C▲, R-C◀, Z-C◀, C▶, Z-C◀, [▼]-C▶, 2-C▼, [▼]-C▶.

Marcha Imperial de El Imperio Contraataca
3[▲]-C▼, R-A, R-C▶, [▼]-C▶, R-A, R-C▶, [▼]-C▶, 3-C▲, R-C▲, R-C▶, R-C▼, R-A, R-C▶, [▼]-C▶.

Tema de Misión:Imposible 2-R-A, R-C▼, Z-C▶, 2-[▼]-C▼, Z-A, A, R-A, R-C▼, C◀, A, C▼, R-C▶, Z-A, Z-C▼, C▶, Z-C▶, [▼]-C▶

Tema general de Zelda
C▼, [▼]-A, 2-C▼, [▲]-C▼, C▶, 3-[▼]- C▲, C▲, [▲]-C▲, 3-R-[▲]-C▲, [▲]-C▲, C▲, [▲]-C▲, C▲, 2-R-C◀, Z-C◀, R-C◀, C▲, R-C◀, Z-C◀, [▼]-C◀, Z-C◀, R-C◀, Z-C◀, [▼]-C◀, [▼]-C▶, C▶, C◀, C▲, [▼]-C▲, y luego [▼]-A muchas, muchas veces.

Tema de la Aldea de Kakariko A, [▲]-C▼, A, C◀, [▲]-C▼, C▲, A, [▲]-C▼, A, C◀, [▲]-C▼, 2-C▲, [▲]-C▲, R-C▼, [▲]-C▲, C▲, 3-C◀, C▶, 3-[▲]-C▼, R-C▼, C▶, [▲]-C▼, A, [▼]-A, [▼]-Z-A, [▼]-A, A, [▼]-Z-A, 2-[▲]-C▼, R-C▼, C▶, [▲]-C▼, A, C▲, [▼]-C▲, C◀, C▶, [▼]-C▶.

18 Encuentra todas las skulltulas

He aquí la localización de las **Skulltulas.** Junto a cada una verás una abreviatura según la siguiente leyenda:

N. Link niño.
A. Link adulto.
I. Indistintamente niño o adulto.
D. Indistintamente de día o por la noche.

Deku Tree

- En la tercera planta, a la derecha de las tres plataformas que caen. **D,N**
- En el sótano, junto a la enredadera. **D,N**
- En el sótano, junto a las barras de metal. **D,N**
- En el sótano, junto al muro que puedes hacer explotar con una bomba. **D, I**

Kokori Forest

- Tras la casa de los "hermanos que todo lo saben". **N**
- En el agujero para plantar la judía mágica que hay junto a la tienda, coloca una botella con escarabajos. **N**
- Detrás de la casa de los Gemelos. **A**



Hyrule Field

- En el círculo de piedras que hay frente a la entrada al Gerudo Valley. **I**
- Al este del Hyrule Castle. Pon una bomba en el agujero que hay junto al árbol. **I**

Hyrule Market

- En la habitación que hay antes del mercado. **N**

Hyrule Castle

- En el árbol que está a la izquierda de donde encuentras a Malon. **N**
- Toca con la Ocarina la Song of Storms cerca de la entrada del castillo. **N**
- Detrás de un muro de ladrillo. **I**

Lon Lon Ranch

- Rueda contra el árbol que esta junto a la puerta. **N**
- En la ventana de la casa de Talon. **N**
- En la parte trasera del cobertizo. **N**
- En el muro exterior situado al oeste del cobertizo. **N**

Kakariko Village

- En el árbol que está a la entrada. **N**
- En el lateral de la Skulltula House. **N**
- En el bloque de ladrillos de la casa en construcción. **N**
- En la torre de vigilancia. **N**
- Sobre la casa de Impa. **A**
- Junto al chico que está cerca del cementerio. **N**

Graveyard

- En el muro exterior sur. **N**
- En el agujero de la judía mágica. **N**

Lost Woods

- En el hoyo de la judía mágica. **N**
- En el otro agujero para la judía mágica que hay cerca del atajo hacia Zora's Domain. **N**
- Sube por la planta mágica que plantaste. **A**

Sacred Meadow

- En el muro que hay al este, antes de las escaleras. **A**

Dodongo Cavern

- En la primera planta, tras las paredes que destruyen los dodongos pequeños. **N**
- En la segunda planta, sala donde volaste el bloque, arriba en las escaleras. **N**
- En la primera planta, en la habitación norte. **N**
- En la segunda planta, sube por la columna hasta la habitación con escaleras, ve a la izquierda y escala. **N**
- En la primera planta, en la sala con dodongos, llama a Pierre y utiliza el gancho. **A**



Jabu-Jabu

- En el sótano, mira en la habitación donde hay un interruptor. **N**
- En el sótano, busca en el muro que está junto a donde apareces tras dejarte caer a través de donde solía estar el líquido verde. **N**
- En la habitación anterior al Jefe Final. **N**

Forest Temple

- En la enredadera junto a los dos primeros Wolfos. **A**
- A la derecha de la puerta situada más al norte. **A**
- En el patio del nordeste. **A**
- En la segunda planta del patio del nordeste, en uno de los muros. **A**
- En el segundo sótano, en la habitación giratoria. **A**

Fire Temple

- En la primera planta, utiliza la Song of Time y mira en una de las habitaciones. **A**
- En el lugar donde están todas las piedras rodantes, pon una bomba en el muro. Utiliza a Pierre. **A**
- Tras utilizar a Pierre, avanza y llegarás a una nueva zona Ahí hay otra Skulltula. **A**
- En la segunda habitación giratoria. **A**

Ice Cave

- En el muro de la habitación con las cuchillas que giran. **A**
- En la habitación donde está congelado en hielo rojo el corazón. **A**
- En la habitación donde tienes que colocar todos los bloques en su sitio. **A**

Water Temple

- Contra el muro que está en el edificio central. **A**
- En la habitación de los bloques flotantes que está junto a la cascada. **A**
- Sobre el interruptor giratorio. **A**
- En el muro situado en medio del río. **A**
- En el muro de donde caen las piedras. **A**

Zora's River

- En el árbol que está junto a la entrada. **N**
- En la sombra de la escalera junto a la cascada. **N**
- En el muro sur, sobre la Fairy Fountain. **A**
- En el muro que está cerca del puente que lleva a Zora's Domain. **A**

Zora's Domain

- En la cascada congelada. **A**

Zora's Fountain

- En un árbol situado en la esquina sudeste. **N**
- En el muro exterior, al oeste del tronco caído. **N**
- En una cueva situada tras una roca cerca de la entrada a la Fairy's Fountain. **A**

Lake Hylia

- En la isla donde consigues la Fire Arrow. **N**
- En el agujero para la judía mágica. **N**
- En lo alto del árbol seco que está en el monte del Water Temple. **A**
- En un agujero para la judía cerca del laboratorio. Coloca algunos escarabajos. **N**
- En una caja que hay junto al laboratorio. **N**

Bottom of Well

- En la habitación central, tras la puerta izquierda. **N**
- En la zona central, tras la puerta de la derecha. **N**
- En la habitación con el Like Like. **N**

Shadow Temple

- En la habitación con las cosas giratorias invisibles. **A**
- En la sala que tiene unos pinchos y un bloque que se puede mover. **A**
- Tras el Flaming Sullpot. **A**
- Utiliza a Pierre cerca del barco. **A**
- Tras los tres Skullpots llameantes. **A**

Spirit Temple

- En la primera planta, en la habitación donde recolectas las rupias. **N**
- En la habitación de los dos Lizalfos, tras la escalera. **N**
- Sobre el pórtico que lleva a Iron Knukle. **N**
- En la habitación de las piedras rodantes, toca la Song of Time. **A**
- En la habitación de la mujer serpiente. **A**

Gerudo Valley

- En el agujero de la judía mágica. **N**
- En lo alto de la cascada, a la derecha del puente que tiene un estanque debajo. **N**
- La encontrarás tras la tienda del carpintero. **A**
- Bajo el arco de piedra. **A**

Gerudo Fortress

- En el muro exterior. **A**
- En la arquería. **A**

Haunted Wasteland

- En la zona de piedra situada debajo del sitio desde donde puedes ver al fantasma. **A**

Dessert Colossus

- En el agujero de la judía mágica. **A**
- En el árbol que está cerca del oasis seco. **A**
- Sube de noche por la planta de la judía mágica hasta la roca cercana a la Fairy's Fountain. **A**



Death Mountain Trail

- En el agujero para la judía mágica junto a la entrada de la Dodongo Cavern. **N**
- Pon bomba en el primer muro falso de la derecha. **N**
- En la plataforma sobre la entrada de la Dodongo Cavern. Utiliza el martillo Megaton. **A**
- Dirígete a la zona donde hay rocas cayendo y rompe la piedra. **A**

Death Mountain Crater

- Hay una justo a la entrada del cráter. **A**
- En el agujero para la judía mágica que hay junto al cráter. **N**

Goron City

- En la habitación con todas las piedras, rueda para romper la caja. **N**
- Bajo la plataforma que hay en medio de la habitación. **A**

agua, lanza la caña y el sombrero desaparecerá, haciendo que el Fisherman se coja un buen enfado. Te rogará que se lo devuelvas y al final te clavará una penalización de 50 rupias. ¡Lo bueno es que **nunca conseguirá volver a tener su sombrero!** Y ahora te preguntarás: ¿dónde está el sombrero? Bien, pues sigue hundido en el estanque, en el mismo sitio en que lo dejaste. Incluso si reseteas el juego, el pescador seguirá mostrando su brillante calva (je, je).

19 La poción del sol

¿Recuerdas el sitio donde te hemos dicho que puedes conseguir las **Flame Arrows?** Bien, pues si te sitúas en el mismo islote - está junto a la inscripción donde te dan la pista para conseguir las flechas - y esperas a que amanezca, podrás conseguir algo más. Dispara una **flecha normal al sol,** igual que hiciste para conseguir la Flame Arrow, y aparecerá una de esas **pociones verdes que te permiten restaurar** al máximo tu nivel de magia.

20 La canción del espantapájaros

Cuando pausas el juego y aparece el menú de opciones, puedes observar que sólo hay sitio para almacenar 12 canciones de Ocarina. Sin embargo, hay una manera de **componer una canción más, la tuya.** Cuando manejas a Link niño, puedes componer tu propia melodía que después utilizarás cuando controles a Link adulto. Estos son los pasos que tienes que realizar para conseguirlo:

1. Con **Link niño, párate en Lake Hylia** y busca por los alrededores hasta que veas varios **espantapájaros.** Habla con el que está al fondo y luego **saca la Ocarina.**
2. **Toca para él cualquier canción** que se te ocurra (algo que sea fácil de memorizar, como por ejemplo LRLRLRLR, o utiliza una de las que te damos en este mismo número).
3. Cuando **Link haya crecido, vuelve Lake Hylia y busca al mismo espantapájaros.** Vuelve a sacar la Ocarina y **toca la mis ma canción que interpretaste cuando eras niño.**
4. Esta canción quedará grabada como **"The Scarecrow Song"** (la canción del espantapájaros) y cuando la toques en ciertos lugares , **aparecerá un espantapájaros llamado Pierre.**
5. ¿No te suena ese nombre? Sí, es el mismo que has visto varias veces en la lista de localizaciones de las Skulltulas. **Pierre no hablará ni hará nada,** pero lo puedes utilizar para **enganchar en él tu gancho o tu espada,** impulsándote así hasta donde él se encuentre.
6. No te molestes en buscar esta canción por los menús, pero podrás ver que el truco ha surtido efecto porque al tocarla aparecerá en la pantalla el siguiente texto: **"You have played the Scarecrow song"** (has tocado la canción del espantapájaros).
7. ¿Que para qué sirve todo esto? Muy sencillo: **si no consigues esta canción, no podrás hacerte con todas las Gold Skulltulas del Fire Temple,** ya que para ello es imprescindible contar con el inestimable Pierre.

21 La tabla de records

Si quieres comprobar tu mismo tus habilidades y vanagloriarte delante de tus amigos de lo bueno que eres participando en los **distintos subjuegos de Zelda,** no tienes más que dirigirte a la **casa de Link y mirar el papel que hay en la tabla.** Si pulsas Ⓐ, podrás ver los resultados que has obtenido intentando pescar el pez más grande, corriendo a lomos de Epona y demás...

22 El anzuelo maravilloso

En el juego de la pesca, te será de mucha ayuda encontrar el **"Sinking Lure",** un **anzuelo especial que está oculto en algún lugar del estanque.** Su **localización es aleatoria,** por lo que no lo encontrarás dos veces en el mismo sitio. Intenta mirar **cerca de los muros o junto a los nenúfares.** Sin embargo, nosotros creemos que para encontrar fácilmente el anzuelo primero debes **conseguir la Golden Escale** (escama dorada) para lo cual debes **pescar un pez que pese al menos 19 libras.** Ya sabemos que esto resulta bastante difícil, pero merece la pena. Tras conseguir el Sinking Lure, pescar resultará más sencillo, porque atraerás a más peces y además les resultará más difícil escaparse del anzuelo.

23 El pez más grande de Hyrule

Para conseguir pescar al inmenso **Hyrule Loach,** ve al estanque cuando manejes a Link adulto. Como puedes imaginar, es mejor si tienes el **Sinking Lure.** Utiliza las **Iron Boots** para localizar al Loach bajo el agua. Lo reconocerás porque es más largo y más oscuro que el resto de los peces, y además suele estar situado en el fondo del centro del estanque. Tras averiguar dónde está, sal del agua y lanza el anzuelo de tal manera que caiga un poco por delante de él. Espera a que se mueva y haz lo propio con el anzuelo, presionando Ⓑ. Si tienes suerte, el Loach seguirá tu anzuelo y lo morderá. Ya solo tienes que recoger la cuerda y te encontrarás con un magnífico **ejemplar de 35 libras de peso. Si se lo llevas al Fisherman,** te dará **50 rupias.**

24 ¡Croack!

Este truco tiene que ser realizado con Link niño, y es excelente para **conseguir algunas rupias y recuperar energía.** Dirígete al **Zora's River** y en un momento determinado del recorrido del río **verás un tronco que sale del agua.** Sitúate sobre él, **saca la Ocarina y aparecerán cinco ranas** junto a una mata de hierba que hay cerca del tronco. Ahora toca cualquiera de las siguientes canciones: **Zelda's Lullaby, Epona's Song, Saria's Song, Sun's Song o Song of Time.** Una de las ranas aumentará de tamaño y te dará una **rupia púrpura.** Repite el proceso otras cuatro veces cambiando siempre de canción y las otras ranas también crecerán. Una vez que todas hayan crecido, te darán un **fragmento de corazón.** Si además tocas la **Song of Storms** para ellas te darán otra más.

25 ¿Ya has logrado coger todas las skulltulas?

Además de felicitarte, te vamos a decir lo que puedes conseguir con ellas. Si vas a la **Kakariko Village y entras en la House of Skulltula,** podrás conseguir los siguientes premios:

- Si has logrado **10 Skulltulas** puedes conseguir la **Adults Wallet,** con la que transportar hasta **200 rupias.**
- Con **20** tienes derecho a la **Stone of Agony,** que potencia la función de tu rumble pack permitiendo que vibre cuando te encuentres cerca de un secreto.
- **30** es una buena cantidad, por lo que no mereces menos de una **Giant Wallet.** Con ella se acabaron los problemas de espacio: ya puedes transportar hasta **500 rupias** (lo siguiente ya es un banco).
- Un **Bombchu** es lo que conseguirás con unas sufridas **40 Skulltulas.**
- Y como Miyamoto sabe lo que cuesta coger **50,** decidió que al lograrlo obtuvieras lo mismo que al derrotar a un jefe final, o sea, una **Heart Container Piece.**
- El **salto de 50 a 100** es abismal, y tampoco parece que merezca mucho la pena con la cantidad de trucos que te permiten obtener dinero infinito. Pero si quieres acabar el juego por completo, no te queda más remedio que trabajar y obtener a cambio la ¿mísera? cantidad de... **200 rupias.**

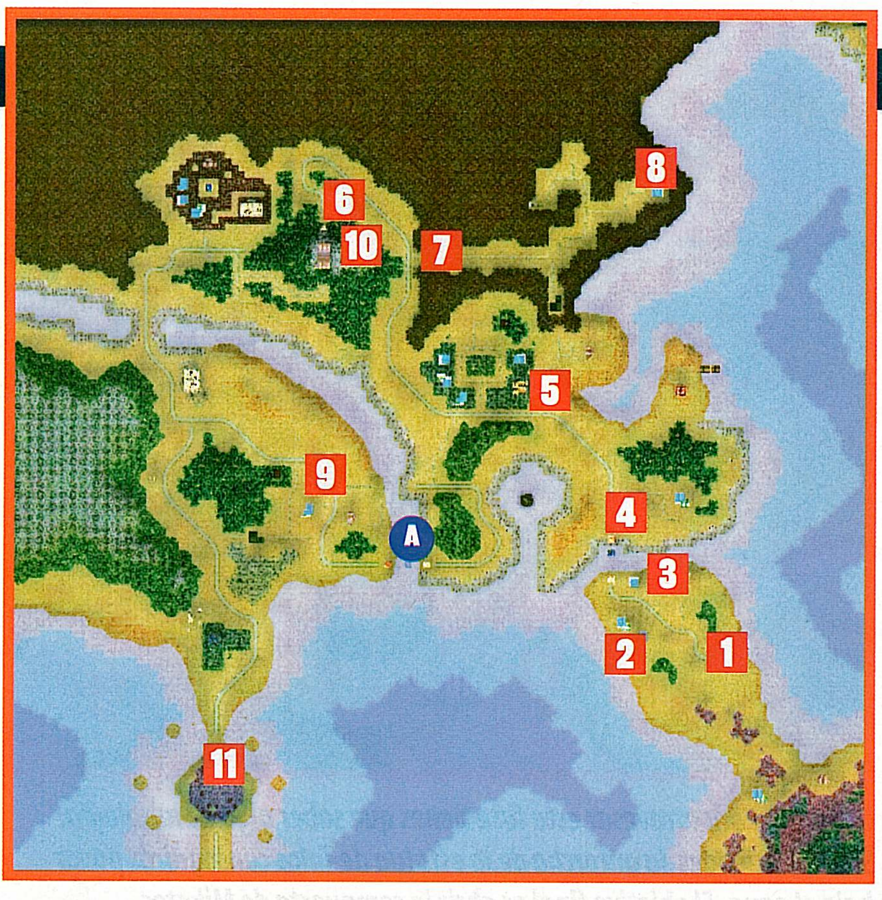


Body Harvest

Empezamos una de las guías más buscadas de N64. Y es que el juego de Gremlin tiene más miga de lo que se pensaba, y a la redacción ya han llegado bastante cartas pidiéndonos que nos pusiéramos en marcha. Bien, pues aquí está la primera entrega, un paseo por el difícil escenario de Grecia. Que lo disfruten.

GRECIA

NIVEL 1



NIVEL 1. ***Los objetivos principales son localizar un tanque, que está bien guardadito, y acabar con el procesador alienígena. Los aliens no esperarán demasiado a que acabes tu misión. Cuanto más tiempo pierdas, más cuerpos conquistarán, hasta tenerlos todos. Sigue nuestros pasos y acabarás con la primera tanda en un santiamén.***

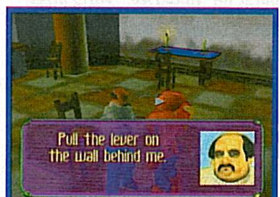


1 Comienzo del juego. El Centro de Mando Alpha aterriza en la isla, y Adam sale al exterior.



2 Poco después aparece la primera oleada recolectora. Dales un poco de tu láser.





3 Ve al edificio al lado del puente, y habla con la persona que verás en su interior para averiguar cómo se baja el puente (empujando la palanca).



4 Cruza el puente y ve hacia el norte, para estar lo más cerca posible del pueblo cuando aparezca la segunda oleada.



5 Entra en la estación de bomberos y habla con el jefe. Te dirá que sus camiones sólo se pueden utilizar en una emergencia.



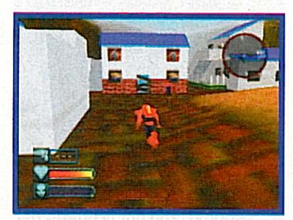
6 Sigue por la carretera hacia las montañas del norte, hasta que llegues a un enorme peñasco que bloquea el camino. Debes encontrar alguna forma de atravesarlo, y como volar todavía no puedes, ¿qué tal algo de dinamita?



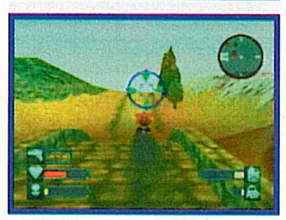
7 Nuestra pista te llevará por el camino de la izquierda hasta una cueva cercana. Entra y una vez allí recoge la dinamita y la ametralladora que hay en los cofres. Regresa al peñasco y dinamítalo. Huye cuando vaya a explotar, que salpica.



8 Dirígete a la casa que está hacia el este, la que tiene una bandera ondeando. Habla allí con el general retirado, y coge la llave del hangar (esta en el mueble de dormitorio).







9 Ve lo más rápido que puedas al pueblo, ya que pronto aparecerá la tercera oleada recolectora. Tras acabar con ella, todas las casas estarán en llamas, y tendrás tres minutos para apagarlas, y evitar así que crezca el número de víctimas. Para ello, tienes que volver a Trumptonas Town y hablar con el jefe de bomberos para que te deje un camión. Si quieres ahorrar tiempo, en vez de deshacer el camino andado, puedes intentar un salto con la motocicleta por el punto **A** indicado en el mapa.



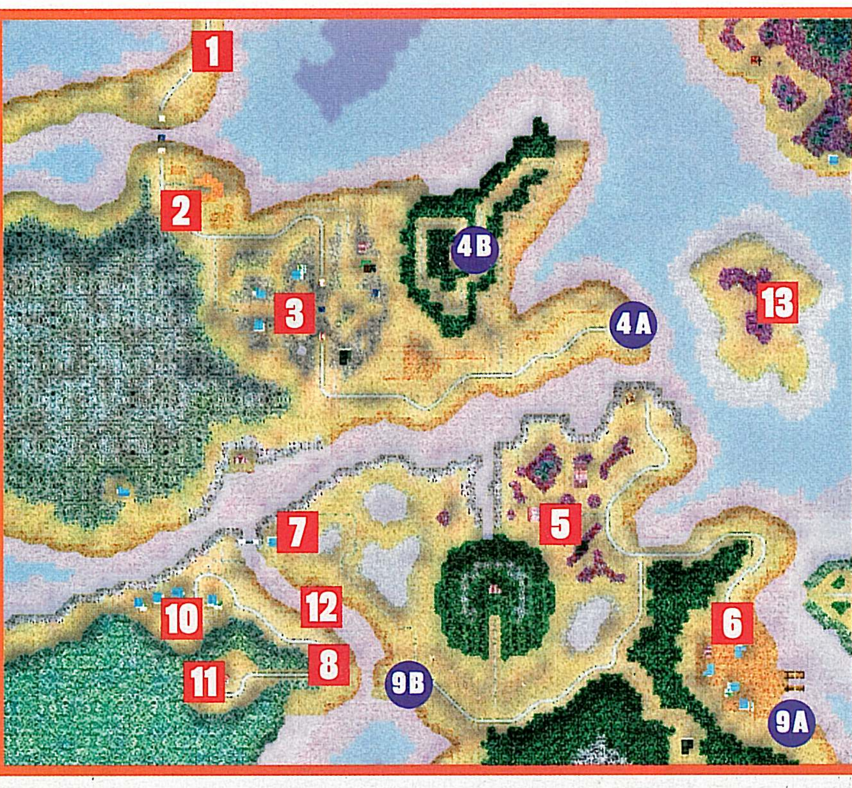
10 Una vez que consigas apagar el fuego, dirígete al hangar y abre la puerta con la llave que te dio el general. Así podrás coger el tanque y asistir a esta bonita secuencia animada.



11 Acto seguido, crúzate medio mapa de norte a sur para llegar a la isla donde se encuentra el procesador. No podrás atravesar la barrera sin el tanque. Cuando acabes con él, Daisy te permitirá salvar la partida.

GRECIA

NIVEL 2



NIVEL 2. *Para atravesar esta fase tienes que saber algo de mitología. Sólo si enciendes la antorcha de la estatua de Talos conseguirás pasar bajo el agua. El objetivo final es abrir la compuerta de Mikatos.*



1 Apareces directamente montado en el tanque. Atraviesa el orificio del escudo y pon rumbo al monasterio.



2 Sal del tanque y entra en el monasterio por la puerta del sudeste. Dentro, lee los libros de todas las estanterías.



3 Poco después, primer encuentro con oleada recolectora en este nivel Aparecerá en cuanto salgas del monasterio. Elimínala rápidamente y sin contemplaciones.



4 Sigue la carretera hasta que llegues a las estatuas de Talos. Comprobarás que la de tu lado tiene la antorcha apagada. Para encenderla, deberás dispararla con el Escudo del Sol. Dicha arma se encuentra en el interior de una cueva, en lo alto de una colina fuertemente defendida por los alienígenas (posición **4B** en el mapa). Tras hacerte con el escudo y encender la antorcha, podrás acceder al pasillo secreto que se oculta en su pedestal.



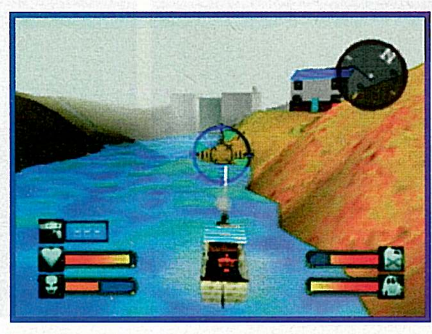
5 Al sur de donde sales, hay una base militar abandonada y en su interior un tanque modelo Cocodrile MK1.



6 La segunda oleada recolectora aparecerá poco después, en el pueblecito costero del este. Acaba con ella.



7 Dirígete hacia el oeste, hasta que veas una presa. Entra y habla con el técnico. Te dirá que necesita una rueda dentada para arreglarla, y que la única que queda en toda la comarca es la del molino. Así que te toca dirigir tus pasos hacia allá.



12 Llévale la rueda dentada al técnico de la presa, y móntate en el bote que hay al sur.



13 Dirígete a la isla de la desembocadura del río, acaba con el procesador y salva la partida.



8 Pero el molino está en una colina cuyo acceso está protegido por una barrera. Necesitarás destruirla para poder pasar.

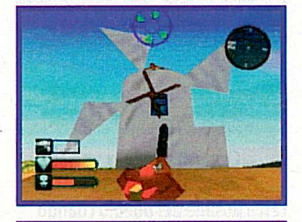




9 Regresa al pueblo costero del este. Cerca de la casa, verás un "howitzer". Entra en la casa y consigue munición.



10 Una vez volada la pendiente, cruza a nado el río para llegar al lado del molino, pero toma el camino que lleva al pueblo, ya que no tardará en aparecer allí la tercera oleada recolectora.

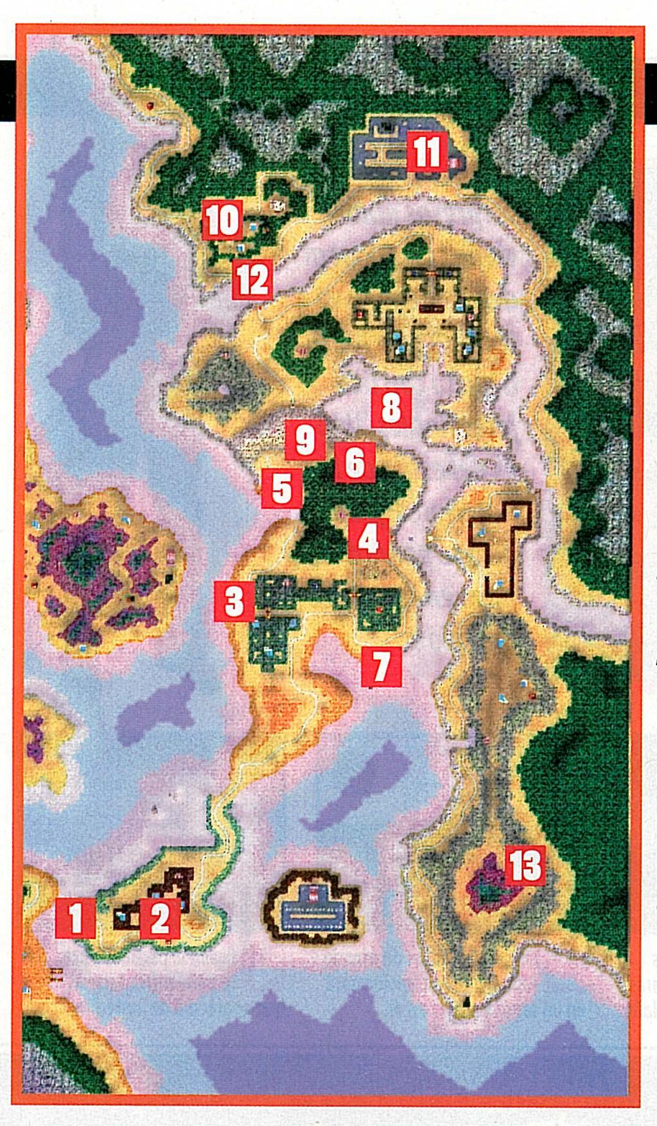




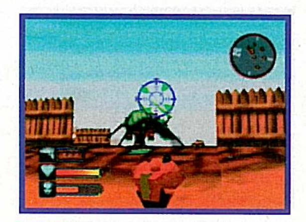
11 Tras acabar con ella, ve al molino. En su interior se encuentra la rueda dentada (al principio no la ves), pero antes de cogerla sal y dispara a las aspas para que el mecanismo se detenga.

GRECIA

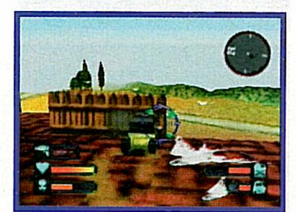
NIVEL 3



NIVEL 3. *Esta tercera misión tiene más miga. Hay un templo hundido, y una batalla a los mandos de un biplano (que habrá que aprender a pilotar). Todo comienza en la península donde antes te habías cargado al enemigo final. Y un consejo: no trates de nadar demasiado.*



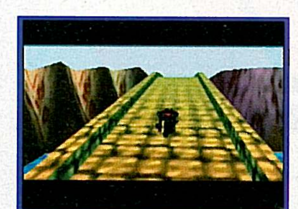
1 Ve a la península del sur, ya que allí es donde está la entrada del nivel. Nada más pasar por el orificio del escudo, llegarás a una ciudad completamente tomada por los alienígenas.



2 Monta en un vehículo lo antes que puedas para acabar con ellos sin perder mucha vida. Céntrate primero en los Snipers.



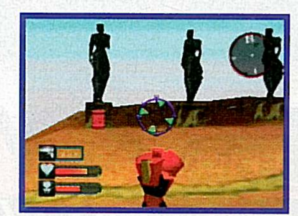
3 Dirígete lo más rápido que puedas al pueblo del norte, ignorando a los enemigos que te surjan por el camino, ya que pronto se teleportará allí la primera oleada recolectora.



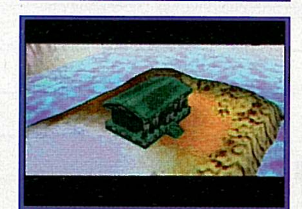
4 Una vez masacrada, ve por la carretera de la derecha hacia el puente. Lamentablemente, enseguida se presentará Black Adam y colocará unos explosivos que lo destruirán por completo.



5 Con ese acceso neutralizado, sigue hacia el norte, hasta que llegues a la cueva de la montaña. En ella te encontrarás con un arqueólogo. Habla con él para que te dé la palanca.

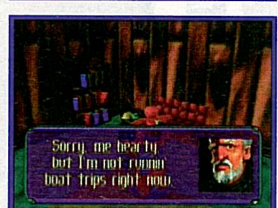




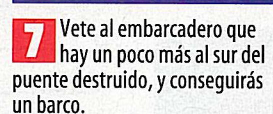


6 Con ella en tu poder, entra en las estatuas de las tres hermanas (pantalla de arriba), y utilízala en las columnas que verás en dos de las tres salas de su interior (pantalla de en medio). De esta manera, alzarás el templo hundido (pantalla inferior), hacia donde deberás ir después.





7 Vete al embarcadero que hay un poco más al sur del puente destruido, y conseguirás un barco.





8 Navega hasta la isla del templo, y entra en él para recoger el trozo de inscripción que faltaba en la habitación del arqueólogo.

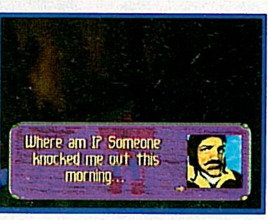


9 Ve allí de nuevo, es decir, a la habitación del arqueólogo, y utiliza el trozo de inscripción sobre la pared (como está haciendo Adam en esta pantalla). De esta manera lograrás abrir el camino secreto.

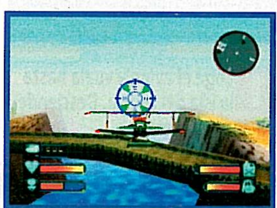


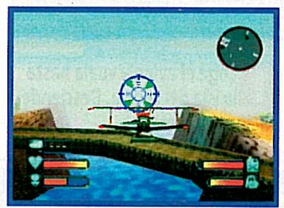
10 Poco después de salir por el camino secreto, aparecerá la segunda oleada recolectora en el pueblo de las montañas que hay pasado el puente. Así pues, coge un vehículo de las cercanías, que sea rápido y seguro, y ve hacia allí a todo gas. Vamos, que no les dejes ni respirar.





11 Tras despacharte a gusto con ellos, vete hacia el aeródromo del este. De nuevo llegarás después de que Black Adam haya colocado unos explosivos que acaban con la mayor parte de los aviones. Para hacerte con uno intacto, entra en el aeródromo por la puerta lateral izquierda (la principal está cerrada), y libera al piloto encerrado dentro.



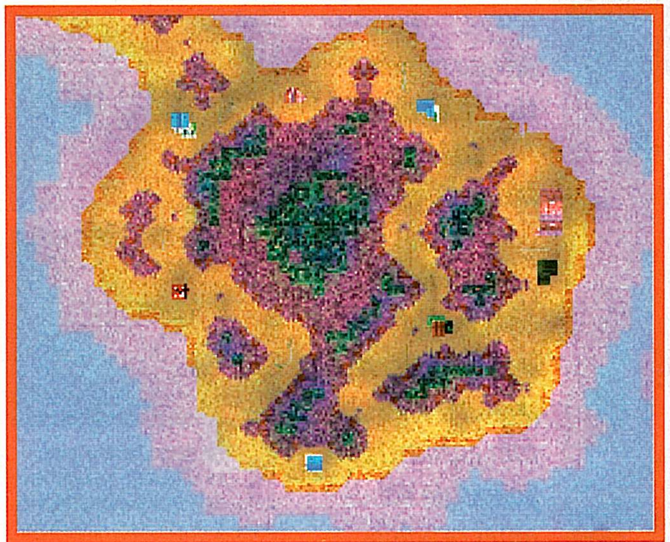


12 Abre el hangar, monta en el avión, y protege el puente que cruzaste antes de los ataques de los bombarderos alienígenas. Ten en cuenta que si lo vuelan morirán muchos inocentes, por lo mejor que puedes hacer es luchar lo más lejos posible del puente, rastreando a los enemigos en el mapa para ir hacia ellos.





13 Una vez eliminados (lo que no será tan sencillo), vuela hacia el sur y encárgate del procesador. Aunque puedes aterrizar y destruirlo desde el suelo, te será mucho más fácil si atacas con el avión. Tras destruirlo, espera a que Daisy te mande la sonda.



NIVEL 4. *Las sorpresas nunca viene solas, y aquí desde luego te va a tocar despacharte a gusto con dos jefes finales. Uno es del estilo de los anteriores, pero el otro te pondrá las pilas en cuanto te descuides.*



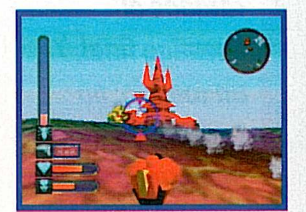








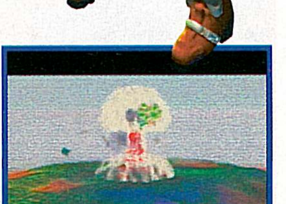
1 Coge el avión y vuela hasta la isla del centro. Desciende y ataca el generador.



2 Céntrate primero en sus laterales,ya que si disparas al núcleo no le harás ningún daño.



3 Llegará el Centro de mando Alpha, que se transformará en un tanque. Entra en él.



4 Graba la partida, y prepárate para enfrentarte al jefe, que aparecerá de inmediato.

5 Ataca primero sus extremidades, y bajo ningún concepto salgas del tanque o no durarás ni medio minuto. La mejor estrategia que puedes utilizar con él es la de dar vueltas a su alrededor, hostigando sin cesar a una extremidad determinada. Una vez destruido, saltarás al próximo nivel: Java.

TUROK 2
Te explicamos paso a paso cómo resolver la aventura en una superguía de 24 páginas.

LEGEND OF ZELDA
Guía RÁPIDA y PRÁCTICA de 30 páginas para llegar al final sin muchas complicaciones.

V-RALLY 99
Analizamos los circuitos, y descubrimos las claves para ganar el Mundial.

BANJO-KAZOOIE
¡¡Encuentra todas las piezas de puzzle!!

DUKE NUKEM 64
Cómo sacar partido de los niveles secretos.

FORSAKEN
Todas las misiones y rutas, con pelos y señales.

F-1 WGP
15 páginas con claves y trucos para ser el piloto más rápido.

YOSHI´S STORY
Tácticas para que no se te escape ni una fruta.

MISSION:IMPOSSIBLE
29 páginas con las claves para ser el espía perfecto.

LAMBORGHINI
Te contamos dónde están todos los atajos.

FIFA: RM98
Cóctel de trucos para pasártelo en grande.

MORTAL KOMBAT 4
Kombat Kodes, trucos, secretos, ¡¡para alucinar!!

¡¡Con cientos de trucos para los mejores juegos!!

Ya a la venta en tu quiosco por sólo 795 Ptas.

¿Te perdiste la otra guía?



SUPER MARIO64
Guía imprescindible de 36 páginas para conseguir las 120 estrellas. Incluye trucos y curiosidades.

TUROK : DINOSAUR HUNTER
Destripamos los 8 niveles del juego en una guía de 36 páginas que no deja dinosaurio vivo.

KILLER INSTINCT GOLD
Todos los golpes, combos y movimientos de los 11 luchadores. ¡¡Con trucos!!

SHADOWS OF THE EMPIRE
Localizamos todos los "challenge points".

PILOTWINGS 64
Cóctel de trucos y secretos para disfrutar del vuelo.

MORTAL KOMBAT TRIOLOGY
6 páginas con todos los combos y fatalities.

MARIO KART 64
Analizamos uno a uno los circuitos del juego en 18 floridas páginas.

BLAST CORPS
Explicamos cómo superar cada fase en 11 páginas.

LYLAT WARS
15 páginas con los trucos y claves para llegar al final.

GOLDENEYE 007
25 páginas con trucos, consejos y mapas para no fallar en la misión.

EXTREME G
Los trucos más explosivos para este veloz arcade.

DIDDY KONG RACING
12 páginas llenas de mapas y trucos para acabar el juego.

TRUCOS Y CLAVES PARA LOS MEJORES JUEGOS DE N64

CUPÓN DE PEDIDO

☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1)
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2)

Al precio de 795 Ptas. cada una (sin gastos de envío)

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express

Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__

Fecha y Firma

Haz tu pedido por correo enviándonos el cupón (Hobby Press, Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid) o llámanos de 9 a 14,30 h. o de 16 a 18,30 h. a los teléfonos 91 654 84 19 ó 91 654 72 18. Si te es más cómodo también puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 91 654 58 72

Supertest GAME BOY

Lo prometido es deuda, aquí tenéis los juegos de Game Boy y GBCOLOR que están actualmente disponibles. En nuestro Supertest portátil veréis los cartuchos que han aparecido puntuados en la revista, junto a todos los periféricos disponibles. Os avisamos de que como el ritmo de lanzamientos de GBCOLOR es muy rápido, es posible que algunos juegos se nos hayan quedado fuera.

ALADDIN



- VIRGIN/DISNEY-NMS SOFTWARE
- ARCADE DE PLATAFORMAS
- 10 FASES/3 NIVELES DE DIFICULTAD

PRECIO: 4.490 PTA

Todo un clásico de Disney convertido en **entretenido aunque mediocre arcade de plataformas,** con bastantes toques de acción. De los primeros en incorporarse a la movida **Super Game Boy.**

ALLEYWAY



- NINTENDO/HAL LABORATORY
- ARCADE
- 32 FASES

PRECIO: 2.990 PTA

Típico **destrozaladrillos protagonizado por un Mario** embarcado en una nave o raqueta en la que debe rebotar la pelota de marras. Fórmula tan adictiva como simple.

ASTERIX & OBELIX



- INFOGRAMES-BIT MANAGERS
- ARCADE DE PLATAFORMAS
- 48 FASES/3 NIVELES DE DIFICULTAD

PRECIO: 3.990 PTA

Tiene su tiempo, pero el dinamismo de los héroes galos le impide pasar de moda. Elige a **Asterix o a Obelix y prepárate a viajar por el antiguo imperio romano** en un arcade delicioso hecho aquí.

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE



- NINTENDO-KEMCO
- ARCADE DE PLATAFORMAS
- 80 NIVELES

PRECIO: 3.990 PTA

Bugs protagoniza un cartucho plagado de **plataformas, escalofriantes niveles** dignos de expertas habilidades y un argumento dominado por las zanahorias.

BUGS BUNNY & LOLA BUNNY

- GAME BOY COLOR
- COMPATIBLE GAME BOY
- INFOGRAMES
- ARCADE DE PLATAFORMAS
- 5 FASES

PRECIO: 4.990 PTA

- **Ambientación perfecta** de la mano de los personajes más populares de la Warner. Silvestre, Yosemite Sam...
- Sensación total de **estar metido en un dibujo animado** gracias a la fabulosa utilización del color. Bugs y Lola aparecen tal cual los recuerdas de la tele.
- El truco de **alternar los personajes** está muy bien: a Lola le mola tirarse por los barrancos y Bugs es un hacha de las excavaciones.
- Engancha, **entretiene y además tiene una duración considerable.**



En este supertest encontrarás algunos juegos a precios excepcionales.

CASTLEVANIA LEGENDS



- KONAMI-KCE NAGOYA
- ACCIÓN-PLATAFORMAS
- 5 FASES/2 NIVELES DE DIFICULTAD

PRECIO: 5.790 PTA

Su oferta es una **mezcla de acción y plataformas** que te lleva a enfrentarte con un ejército de enemigos desde que comienza la partida. El planteamiento es interesante, pero no resiste las debilidades gráficas y jugables del cartucho: poco detalle, movimientos rígidos...

DESERT STRIKE



- OCEAN-ELECTRONIC ARTS
- ACCIÓN-ESTRATEGIA
- 6 NIVELES

PRECIO: 4.690 PTA

Manejas un **helicóptero bien armado a través de mapeados en 3D** con scroll multidireccional. En plena guerra, destruye objetivos militares, rescata prisioneros o descubre el escondite del alto mando.

DONKEY KONG LAND



- NINTENDO-RARE
- PLATAFORMAS
- 34 NIVELES

PRECIO: 3.990 PTA

Empezaba una época, la del estilo DKL, heredado de su hermano de SNES. Aquí se jugaba con **gráficos renderizados, un movimiento excelente** y una jugabilidad nunca vista en Game Boy.

DONKEY KONG



- NINTENDO
- PLATAFORMAS
- 10 ETAPAS

PRECIO: 3.990 PTA

Mario debe enfrentarse a **interminables rompecabezas** para liberar a Pauline de las garras del malvado simio. ¿Preparado para poner en marcha tus neuronas?

DONKEY KONG LAND 2



- NINTENDO-RARE
- PLATAFORMAS
- 6 NIVELES

PRECIO: 3.990 PTA

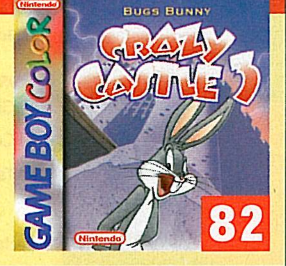
Otra obra maestra que **superó a la primera entrega.** Diddy y Dixie protagonizan un juego en el que la **variedad y las sorpresas** son una constante.

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3

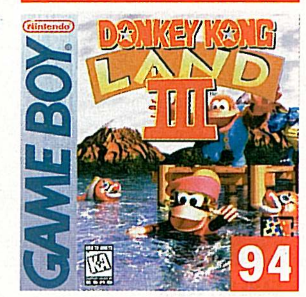
- GAME BOY COLOR
- COMPATIBLE GAME BOY
- NINTENDO-KEMCO
- PLATAFORMAS/HABILIDAD
- 60 NIVELES

PRECIO: 5.990 PTA

- **Personajes reconocibles y atractivos,** aunque algunos decorados son demasiado simples.
- El **esquema de juego es sencillo** y adictivo, aunque el nivel de dificultad es bastante exigente.
- Las animaciones son correctas y el **scroll se desplaza rápidamente.**
- Aunque da la sensación de estar destinado a un público "pequeño", lo cierto es que **sólo los más "grandes" podrán lidiar con la dificultad que se plantea** a la hora de jugar (sobre todo cuando hayan pasado unas horitas).



DONKEY KONG LAND III



- NINTENDO-RARE
- PLATAFORMAS
- 36 FASES

PRECIO: 5.490 PTA

Es la mejor entrega técnicamente de la serie. **Tiene sin duda los mejores gráficos, animaciones impresionantes,** movimientos que quita el hipo, y encima Kiddy y Dixie, los protagonistas en esta entrega, forman una pareja sensacional. Incluso el **diseño de cada fase es totalmente original** respecto al gran hermano DKC3 de SNES.

EL LIBRO DE LA SELVA



- VIRGIN-EUROCOM
- PLATAFORMAS
- 10 FASES

PRECIO: 4.490 PTA

Casi podían haberlo titulado **"El libro de las plataformas", porque Mowgli no para de trepar y saltar** de liana en liana durante toda la aventura. Scroll suave, movimientos bien conseguidos y un nivel de dificultad que a veces se propasa son algunos de los aspectos del juego. Duración mínima de un año, garantizado. Si no, es que sois unos monstruos (de hábiles).

GAME & WATCH GALLERY 2

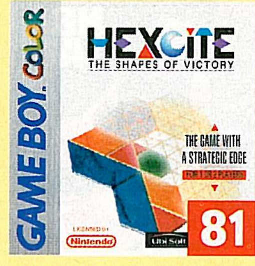


- GAME BOY COLOR
- COMPATIBLE GAME BOY
- NINTENDO
- ARCADE
- 5 MINIJUEGOS

PRECIO: 4.990 PTA

- Nos encontramos ante la **diversión y adicción en estado puro**, todo sin demasiados alardes gráficos.
- Los cinco minijuegos (Paracaidas, Casco, Chef, Vermin, Donkey Kong) están reproducidos fielmente de las populares **Game & Watch de Nintendo.**
- Ofrece dos modos, **classic y modern,** para fans de lo "retro" y de la "apariencia" gráfica.
- **Para colmo está en color,** así que ¿quién da más?

HEXCITE

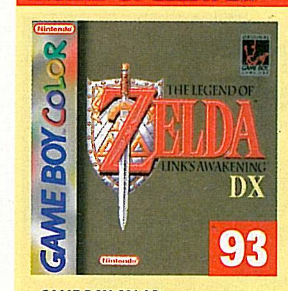


- GAME BOY COLOR
- COMPATIBLE GAME BOY
- UBI SOFT
- PUZZLE
- 50 DESAFÍOS

PRECIO: 4.995 PTA

- Es un **puzzle muy original,** en el que se nos desafía a trabajar con piezas distintas a las de siempre.
- El **grado de adicción es altísimo,** y gran culpa la tiene el modo desafío, que es una pasada.
- La opción para **dos jugadores** en la misma consola es una gran ventaja. Puedes jugar con todos tus amigos, aunque no tengan una GBC.
- El **nivel de inteligencia** de la CPU puede superar a cualquier "listillo".

LEGEND OF ZELDA DX



- GAME BOY COLOR
- COMPATIBLE GAME BOY
- NINTENDO
- RPG-ACCIÓN
- 9 MAZMORRAS

PRECIO: 5.990 PTA

- La **duración y variedad de acciones son enormes.**
- Los pueblos están bien ambientados. Las mazmorras utilizan efectos nunca vistos, como el oscurecimiento de una sala al apagarse la antorcha. Hay una **mazmorra extra.**
- Con la **Game Boy Printer** podemos imprimir las fotos que un personajillo nos va haciendo durante la aventura.
- Si **hubiera estado traducido** habría sido la repera...

DR. MARIO



- NINTENDO
- PUZZLE
- MAS DE 100 NIVELES

PRECIO: 2.990 PTA

Un juego al **estilo Tetris en el que las piezas dejan su lugar a pastillas,** que podemos desplazar o girar mientras caen, para colocarlas encima del virus. Consigue formar una fila de 4 o más del mismo color, y adiós a la enfermedad. **Muy sencillo técnicamente, pero sobresaliente en jugabilidad y adicción.** Tuvo muchos herederos posteriormente.

EL REY LEÓN



- VIRGIN-DISNEY
- PLATAFORMAS
- 8 FASES/3 NIVELES DE DIFICULTAD

PRECIO: 4.490 PTA

Conversión agridulce desde la versión de SNES del clásico de Disney. A pesar de que Simba, el simpático protagonista, mantiene las mismas animaciones que en 16 bits, y de que se respetan las mismas fases (a grandes rasgos), el control no se ha adaptado al cambio y eso se nota durante el juego. Se lo vamos a **recomendar a los fanáticos de Disney (y de Simba).**

GOLF



- NINTENDO
- DEPORTIVO
- 2 JUGADORES

PRECIO: 3.990 PTA

Todo un **megasimulador de bolsillo para fans del golf.** Permite jugar en varios escenarios, decidir el tipo de palo, cambiar la fuerza y dirección del golpe...

KILLER INSTINCT



- NINTENDO-RARE
- LUCHA
- 8 PERSONAJES/5 NIV. DE DIFICULTAD

PRECIO: 3.990 PTA

Su aspecto no es lo que se esperaba, pese a las renderizaciones de los protagonistas, pero el cartucho cuenta con **buenos movimientos y una jugabilidad altísima.**

MARIO & YOSHI

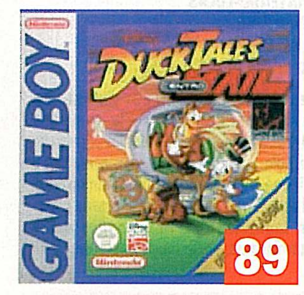


- NINTENDO
- INTELIGENCIA
- 5 NIVELES

PRECIO: 2.990 PTA

Está en la misma línea de los **Dr. Mario o Tetris,** aunque intenta mostrar un desarrollo novedoso. **Gracia no le falta,** ni a los protagonistas, ni a la forma de juego,

DUCK TALES



- DISNEY-CAPCOM
- PLATAFORMAS
- 5 LABERINTOS

PRECIO: 4.490 PTA

El pato más rico del mundo se embarca en una arriesgada aventura en busca de unas cotizadas joyas. Le esperan **5 niveles laberínticos llenos de acción, pantallas secretas y trampas que te engancharán sin remisión.** El transporte está asegurado con un helicóptero y un ovni. El juego está bien resuelto, y tiene el gancho de los atractivos personajes de Disney.

F-1 RACE

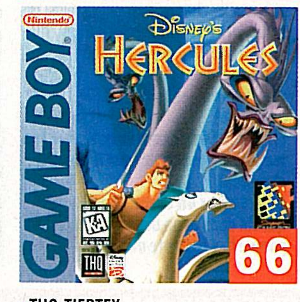


- NINTENDO
- CARRERAS
- 14 CIRCUITOS

PRECIO: 2.990 PTA

Destaca por su sensación de velocidad, aunque también es cierto que gráficamente no es nada del otro jueves. **Tiene un buen montón de opciones y permite carreras a cuatro simultáneamente,** que no está nada mal para una Game Boy. Aunque sólo hace bastante tiempo, aún es una opción recomendable, sobre todo por su precio: irresistible.

HERCULES



- THQ-TIERTEX
- PLATAFORMAS-ACCIÓN
- 9 FASES

PRECIO: 5.490 PTA

Juego típicamente infantil, **reservado a los amantes de la factoría Disney.** El personaje está bien animado pero es lentísimo y en general, pese a la mezcla de acción y plataformas en que se basa el juego, **todo transcurre a un ritmo bastante tranquilo.** Desde luego no es de los mejores juegos que puedes encontrar para tu Game Boy.

KING OF FIGHTERS



- TAKARA
- LUCHA
- 15 PERSONAJES/3 NIV. DE DIFICULTAD

PRECIO: 5.890 PTA

La **amplia plantilla de luchadores** es una de las grandes virtudes del juego, pues supera en número a la de sus rivales. Además la **acción es rápida** y los intercambios de golpes muy fluidos, aunque también es verdad que con unas horas de práctica te encontrarás jugando en el nivel de dificultad "hard".

MEN IN BLACK



- GAME BOY COLOR
- COMPATIBLE GAME BOY
- INTERPLAY-CRAVE
- ARCADE DE PLATAFORMAS
- 6 FASES

PRECIO: 6.490 PTA

- **Gráficamente** muestra de lo que es capaz la Game Boy Color.
- Los escenarios te trasladan a momentos de la la **serie de dibujos.**
- Tiene un problema: **se hace corto.**
- Los **"morphings" de las alienígenas** te sorprenderán.

MICKEY DANGEROUS CHASE

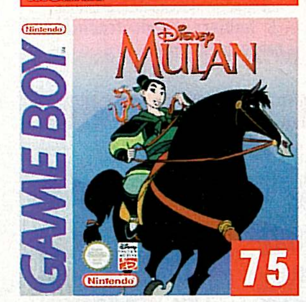


- NINTENDO-CAPCOM
- ARCADE DE PLATAFORMAS
- 1 JUGADOR

PRECIO: 4.490 PTA

Mickey o Minnie, tanto da porque se puede elegir a cualquiera de los dos, protagonizan una **aventura alegre y divertida que no pasará a la historia por su originalidad**, pero que es capaz de agarrar al más pintado por su desparpajo y buenos momentos. Otro producto para fieles de la factoría D.

MULAN



- DISNEY-THQ
- PLATAFORMAS
- 6 NIVELES

PRECIO: 5.990 PTA

En la penúltima conversión de una peli de la Disney, tomamos el control de la heroína de cine, también guerrera de armas tomar, para ayudarla a **superar fases sencillitas de diferentes mecánicas.** Tiene gráficos atractivos y una música que ambienta, y que hasta es capaz de sumergirte en la acción, pero se **observan fallos en la jugabilidad y en el movimiento de la chica,** que es bastante impreciso,

MYSTICAL NINJA GOEMON



- KONAMI-KCE NAGOYA
- ACCIÓN-PLATAFORMAS
- 4 PERSONAJES

PRECIO: 5.490 PTA

Goemon y sus amigos, Yae, Ebisumaru y Sasuke, luchan para liberar Japón de la invasión de un grupo de piratas malvados. Puedes **usar las extraordinarias habilidades de cada personaje** mientras visitas ciudades en busca de pistas y objetos que nos permitan resolver todos los puzzles. Tiene el atractivo del nombre, y muy poquito más.

NBA JAM 99



- GAME BOY COLOR
- COMPATIBLE GAME BOY
- ACCLAIM-TORUS GAMES
- DEPORTIVO
- 29 EQUIPOS

PRECIO: 5.990 PTA

- Lo más espectacular del juego son los **mates**, que muestran unas animaciones increíbles.
- Tiene multiples posibilidades de juego: tú **decides si quieres más realismo o más arcade.**
- Por contra, los **partidos resultan muy embarullados.**
- Utiliza **tres botones para jugar,** lo que puede acabar complicando el control.

ODDWORLD ADVENTURES



- GTI-SAFFIRE
- ARCADE DE PLATAFORMAS
- 10 NIVELES

PRECIO: 4.990 PTA

Su **mezcla de plataformas y puzzles debería resultar más atractiva,** más todavía cuando el juego lo protagoniza un personaje muy querido por la afición consolera. Sin embargo hay varios obstáculos que lo impiden: el aspecto gráfico, la lentitud de su desarrollo...

PEQUEÑOS GUERREROS



- THQ
- ARCADE DE PLATAFORMAS
- 11 NIVELES

PRECIO: 5.990 PTA

Título peliculero de conversión no demasiado afortunada. Tomamos el control del líder de uno de los bandos de soldados enfrentados, y debemos buscar una serie de objetos clave para pasar de nivel. Todo esto se queda en una **escuetita duración, con gráficos muy simples y musiquilla algo irritante.**

PESADILLA DE LOS PITUFOS



- GAME BOY COLOR
- NO COMPATIBLE GAME BOY
- INFOGRAMES
- ARCADE DE PLATAFORMAS
- 16 NIVELES

PRECIO: 5.490 PTA

- Conversión estilo V-Rally. Quiere decirse, **exclusiva para la consola de color y con el doble de fases** que la versión "normal".
- La **variedad es una de las claves.** Atravesamos escenarios diferentes, encontramos enemigos nuevos, realizamos acciones distintas...
- Las **plataformas precisan dedos rápidos y hábiles,** más aún cuando se tarda tanto tiempo en lograr un password salvador.
- El **color sitúa los escenarios muy próximos al cómic original.** Desde luego podría pasar por un juego de Super Nintendo.

POWER QUEST



- GAME BOY COLOR
- COMPATIBLE GAME BOY
- SUNSOFT-JAPAN SYSTEM SUPPLY
- LUCHA
- 6 LUCHADORES

PRECIO: 5.990 PTA

- **Atractiva mezcla de lucha y aspectos RPG,** aunque a la hora de la verdad el esquema de juego es bastante simple.
- La **inteligencia artificial de los enemigos** hace que aprendan nuestras rutinas de ataque y reaccionen antes de que les golpeemos.
- El tema del **color está bien trabajado,** especialmente en los decorados.
- Tiene **textos en castellano,** lo que sin duda es un buen gancho, porque hay bastante diálogo.

RAMPAGE WORLD TOUR



- GAME BOY COLOR
- COMPATIBLE GAME BOY
- MIDWAY
- ARCADE
- MÁS DE 100 NIVELES

PRECIO: 5.990 PTA

- Podemos jugar con cualquiera de los **tres monstruos** "radioactivos".
- Nuestro objetivo consiste en **destrozarlo todo.** Casas, coches, incluso comernos a la gente.
- La **definición técnica es muy pobre:** carece de fondos y los gráficos dejan bastante que desear.
- **Mucha similitud entre las fases.** Casi da igual en cuál jugar.

SHADOWGATE CLASSIC



- GAME BOY COLOR
- COMPATIBLE GAME BOY
- NINTENDO-KEMCO
- AVENTURA-RPG
- UN CASTILLO

PRECIO: 5.990 PTA

- Es una **clásica aventura de mazmorras** que transcurre entre **pantallas estáticas.**
- Los detalles de las pantallas son **numerosos y coloristas.**
- La fórmula de juego se basa en un **cursor y una serie de comandos.**
- **Es corto** en realidad, aunque se puede hacer interminable según cómo resuelvas los acertijos.

ROGER RABBIT



- NINTENDO-CAPCOM
- AVENTURA
- 6 ESCENARIOS

PRECIO: 4.490 PTA

Simpático programa que se sale de acción desenfrenada y se mete en una aventura detectivesca con enormes posibilidades: **desde dialogar a investigar, pasando por recorrer mil y una calles,** rastrear pistas... **Está en castellano.**

SPY VERSUS SPY



- LAGUNA-KEMCO
- ACCIÓN-ESTRATEGIA
- 2 JUGADORES

PRECIO: 5.990 PTA

Título mediocre cuyo argumento consiste en recolectar unos microfilms antes de que lo haga nuestro espía rival, mientras se lo intentamos poner difícil. **La opción de dos jugadores es lo mejor del juego.** Os lo pasaréis pipa.

STAR WARS



- NINTENDO-LUCAS
- AVENTURA
- 5 FASES

PRECIO: 3.990 PTA

Trepidante, emocionante y plagadito de acción se presenta este juego para la portátil. En él podrás encarnar los papeles de Han Solo, Luke Skywalker o la princesa Leia y vivir una auténtica batalla en la inmensidad del espacio desconocido. **Resolverás puzzles, mostrarás tus habilidades entre plataformas,** en fin muy completito.

QUEST FOR CAMELOT

- GAME BOY COLOR
- COMPATIBLE GAME BOY
- NINTENDO-TITUS
- RPG
- 1 MUNDO

PRECIO: 5.990 PTA

- Promete horas y horas de duración, y no precisamente porque no entendamos nada: **está en castellano.**
- El **esquema de juego es bastante sencillo.** Nuestro objetivo se reduce a recoger objetos perdidos en una aldea, eliminar todos los malos de una pantalla... y vuelta a empezar.
- El **manejo del personaje es óptimo,** aunque se ve perjudicado por los funestos saltos.
- En **color es mucho más brillante y animado** que la en la versión para Game Boy. Se nota el cambio.



STREET FIGHTER II



- NINTENDO-CAPCOM
- LUCHA
- 9 PERSONAJES/5 NIV. DE DIFICULTAD

PRECIO: 3.990 PTA

Un juego que **marca un hito** en la historia de la portátil. Gráficos y golpes responden a lo que se espera de este título.

SUPER MARIO LAND 3

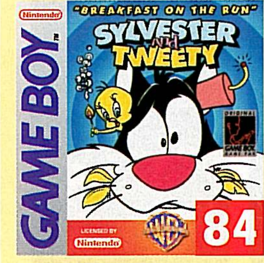


- NINTENDO
- PLATAFORMAS
- 7 FASES

PRECIO: 3.990 PTA

Completo juego de plataformas con **todo el sabor de "Mario"**, pero con un aire distinto y fresco.

SYLVESTER & TWEETY



- GAME BOY COLOR
- COMPATIBLE GAME BOY
- INFOGRAMES-BIT MANAGERS
- ESTRATEGIA
- 5 FASES

PRECIO: 4.990 PTA

- **Perspectiva isométrica.** Los escenarios están compuestos por multitud de habitaciones.
- Sistema de juego **muy original** que sin embargo se queda corto.
- Se han **intercalado niveles de persecución** que le dan más variedad a la partida.
- La **música es muy alegre** y está a tono con la familia Warner.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL



- GAME BOY COLOR
- COMPATIBLE GAME BOY
- ACCLAIM-BIT MANAGERS
- ACCIÓN
- 9 FASES

PRECIO: 5.990 PTA

- Turok es capaz de cualquier cosa. Su **gama de movimientos** le pone a la altura de los mejores.
- Es un juego **largo, equilibrado y lleno de dinamismo.** Acción a raudales muy recomendable.
- Los **gráficos en color** son una pasada, aunque el juego tiene un aspecto supernítido en Game Boy.
- Ojo a los **enemigos** de final de fase. Algunos no caben en la pantalla.

WARIOLAND II



- NINTENDO
- PLATAFORMAS
- 52 NIVELES

PRECIO: 5.990 PTA

El nuevo Wario **potencia al máximo la investigación de los escenarios.** Todo el juego está pensado para que tengas que explorar cada fase de arriba a abajo. Lo mejor es que **el protagonista es (casi) invencible.**

SUPER MARIO LAND



- NINTENDO
- PLATAFORMAS
- CINCO MUNDOS

PRECIO: 3.990 PTA

Ya en **1991** era una pasada disfrutar con las aventuras de Mario. Ahora, en **1999,** ni un aspecto del juego ha perdido su atractivo.

SUPER RC PRO-AM

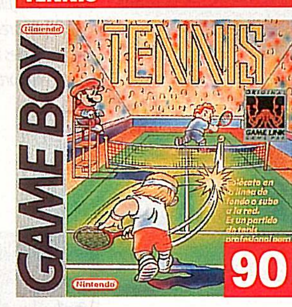


- NINTENDO-RARE
- DEPORTIVO
- 24 CIRCUITOS

PRECIO: 3.990 PTA

No sorprende por sus gráficos, pero tiene lo que se le debe pedir a un gran juego de coches: **rapidez y diversión al máximo.**

TENNIS



- NINTENDO
- DEPORTIVO
- 2 JUGADORES

PRECIO: 2.990 PTA

Desde la agradable melodía del inicio hasta el suave scroll de pantalla, **todo en este juego derrocha calidad.** Aunque lo importante es su **jugabilidad,** impresionante, y el nivel de adicción que alcanza con sólo dos raquetas y una simple pista.

V-RALLY



- INFOGRAMES
- CARRERAS
- 20 CIRCUITOS

PRECIO: 3.990 PTA

Cuatro coches de rally, reales, **20 pruebas en diferentes circuitos** y superficies, paisajes generados en tiempo real, mucha velocidad y ¡un precio de aúpa!

WARIOLAND II GBC



- GAME BOY COLOR
- COMPATIBLE GAME BOY
- NINTENDO
- ARCADE DE PLATAFORMAS
- 5 FASES

PRECIO: 5.990 PTA

- Un verdadero lujo **volver a disfrutar de este juego,** en una versión hecha a la medida de la Color.
- Aún así es compatible con Game Boy, aunque **no podréis utilizar las partidas grabadas de una en otra.**
- La **vida del juego se hace interminable** gracias a la búsqueda constante de secretos.
- Por último destacar que el **control es perfecto** y la curva de dificultad está perfectamente definida.

SUPER MARIO LAND 2

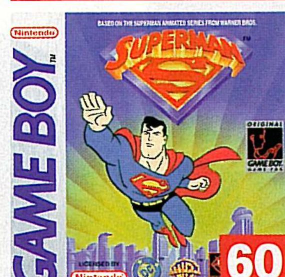


- NINTENDO
- PLATAFORMAS
- 40 FASES

PRECIO: 3.990 PTA

Si la primera parte fue genial, ésta le supera en todos sus aspectos gracias a unos **gráficos espléndidamente definidos** y a un mapeado tan brillante como extenso.

SUPERMAN



- TITUS
- ARCADE
- 1 JUGADOR

PRECIO: 5.990 PTA

Arcade **mediocre y simplón** que no deja al gran héroe a la altura que merece. En él, Superman debe desbaratar los planes de Lex Luthor para hacerse con Metrópolis.

TETRIS DX



- GAME BOY COLOR
- COMPATIBLE GAME BOY
- NINTENDO
- PUZZLE
- 4 MODOS DE JUEGO

PRECIO: 4.990 PTA

- Es sin duda **el mejor Tetris** publicado hasta la fecha para Game Boy.
- Los **nuevos modos de juego** le dan la variedad y duración exigidas.
- Los **10 niveles de dificultad** también dan juego para rato.
- Y qué diablos, **en color queda mejor que mejor.**

V-RALLY GBC

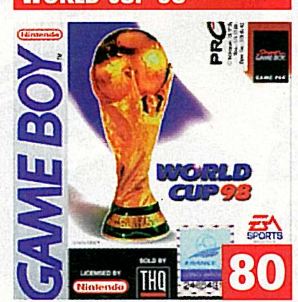


- GAME BOY COLOR
- NO COMPATIBLE GAME BOY
- INFOGRAMES
- CARRERAS
- 40 CIRCUITOS

PRECIO: 5.490 PTA

- **56 colores y doble de circuitos** de la entrega original.
- La **sensación de velocidad** sigue siendo la estrella de este juego.
- El **comportamiento de los coches** es magistral.
- Perfecto **tratamiento en color de los fondos.**

WORLD CUP 98

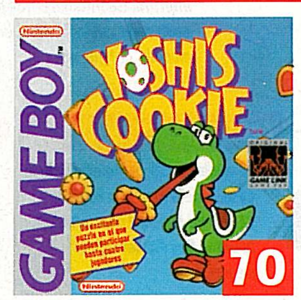


- THQ
- DEPORTIVO
- 42 SELECCIONES

PRECIO: 5.490 PTA

Es un poquito antiguo, con lo del Mundial y esas cosas, pero no ha pasado de moda. Entre otras cosas porque su **propuesta de fútbol es aceptable para una portátil** y su despliegue de opciones y modos de juego es más que suficiente.

YOSHI'S COOKIE



- NINTENDO
- INTELIGENCIA
- 100 FASES

PRECIO: 2.990 PTA

El dino favorito de Mario protagoniza un cartucho en el que **el ingenio es lo que cuenta.** Desde luego no destaca por sus aspectos técnicos, pero **está en la línea de los Dr. Mario o Mario & Yoshi,** o sea una fuente de diversión y adicción. Si te va la marcha, no deberías dejar pasar esta oportunidad, porque el precio es irresistible.






GAME BOY POCKET / 7.900 PTA

*Tienes **varios colores para elegir: amarillo, azul, negro, rojo, rosa, verde y transparente.** Su reducido tamaño y espesor la convierten en una "verdadera" máquina de bolsillo. Además, **su pantalla es más grande y nítida que la de Game Boy normal.** Y su consumo, simplemente bajísimo: dos pilas AAA que te durarán y durarán.*



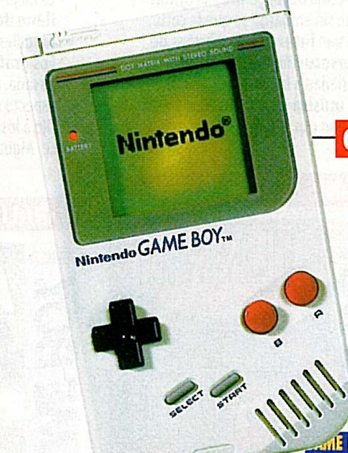
GAME BOY COLOR / 12.490 PTA

*El último y genial invento desarrollado por la gran N. Tiene el mismo tamaño de la Game Boy normal, pero **su pantalla es capaz de desplegar 56 colores.** Actualmente está disponible en dos tonalidades: **purple y clear purple.** En breve llegarán más modelos.*



TRANSFORMADOR GBPOCKET / 2.990 PTA

*Accesorio **diseñado por Nintendo para utilizar con tu Game Boy Pocket.** Con él podrás prescindir de las pilas y jugar horas y horas. Sólo necesitas enchufarlo a la red eléctrica y después conectarlo a la GB.*



GAME BOY / 6.990 PTA

***La original, la de siempre.** ¡Bendita máquina! Ahora la podrás encontrar a un precio realmente atractivo. No lo dudes un momento. Si aún no tienes tu portátil, aquí está tu oportunidad.*



GAME BOY CAMERA / 7.990 PTA

*Convierte tu Game Boy en una máquina de fotos, y juega después con las imágenes que hayas tomado. Disponible en varios colores: **amarillo, azul, rojo y verde.***



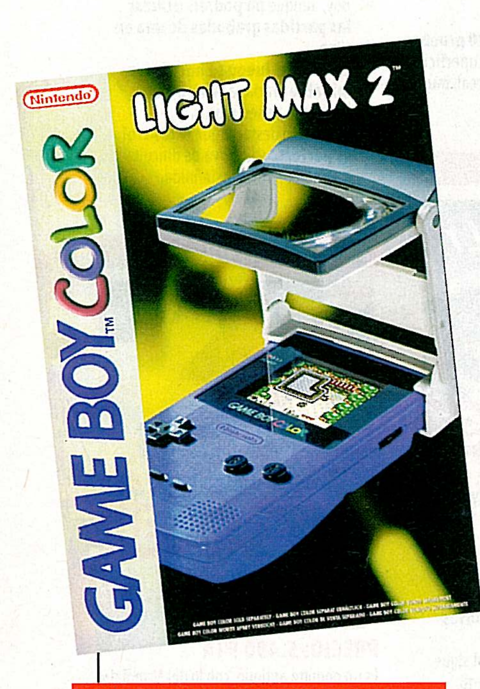
LIGHT PLUS / 2.595 PTA

*Segunda versión del Game Light de NUBY, que **incluye una potente lupa además de la luz.** Está diseñada para Game Boy Pocket.*



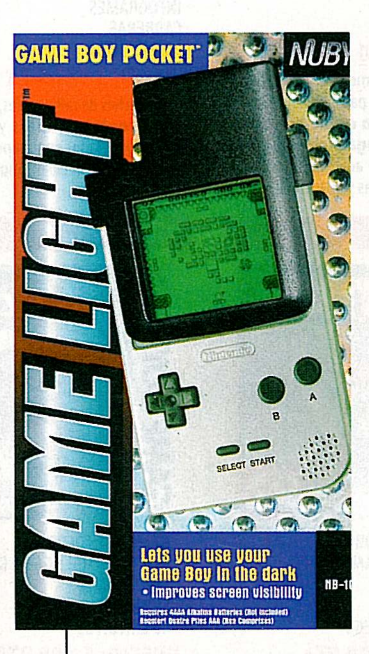
GB PRINTER / 9.490 PTA

*Con tu Game Boy Printer podrás **imprimir las imágenes que hayas capturado con la Cámara.** Una monada, de Nintendo.*



LIGHT MAX 2 / 2.990 PTA

*Se trata de una **lupa con luz,** capaz de aumentar el tamaño de las imágenes en un 50%. Se puede utilizar con **Game Boy Color** o con la **Pocket.***



GAMELIGHT / 1.795 PTA

*Esta potente luz la fabrica la compañía **NUBY para tu Game Boy Pocket.** Te permite jugar con tu consola en la oscuridad.*



MALETÍN / 2.990 PTA

*Su nombre exacto es **Maletín Deluxe Case.** Es de la compañía **Logic 3,** y te vendrá de perilla para transportar tu **Game Boy Pocket** con sus jueguecillos.*



LIGHT MAGNIFIER / 1.490 PTA

*Otra **lupa con luz incluida para Game Boy/Pocket**. La compañía Leda Media Products se encarga de su fabricación.*



LM POCKET / 1.490 PTA

*El nuevo **Light Magnifier de LMP** es un diseño exclusivo para Game Boy Pocket. Cuenta con lupa y luz.*

TRANSFORMADOR LMP / 990 PTA

*Basta un enchufe a la red para disfrutar durante horas. Es para Game Boy Pocket, y lo fabrica **LMP**.*

MAINS ADAPTOR
FOR GAME BOY POCKET
Game Boy Pocket-Netzadapter
Adaptateur Secteur pour Game Boy Pocket
GAMESTER LMP

POCKET POWERPACK
FOR GAME BOY POCKET
Rechargeable Battery Pack and Mains Adaptor
Wiederaufladbare Game Boy Pocket - batteriepackung und Netzadapter
Accumulateur rechargeable et adaptateur secteur pour Game Boy Pocket
GAMESTER LMP

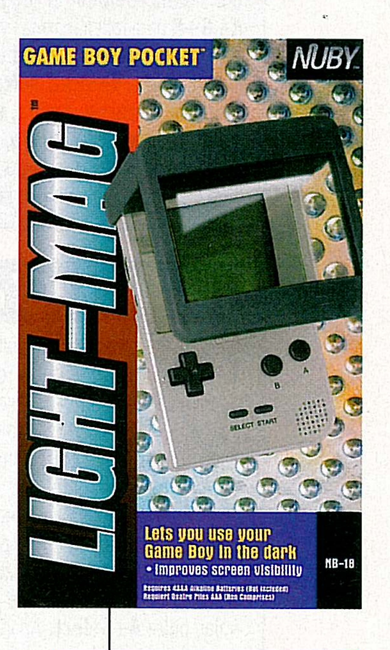
POCKET POWERPACK / 2.490 PTA

*Adaptador a la red y pack de baterías recargables. Para jugar donde quieras, siempre. De **LMP**.*



POWER ADAPTOR / 1.490 PTA

*En esta ocasión es **Logic 3** la compañía que se ha encargado de este adaptador a corriente para tu Pocket.*



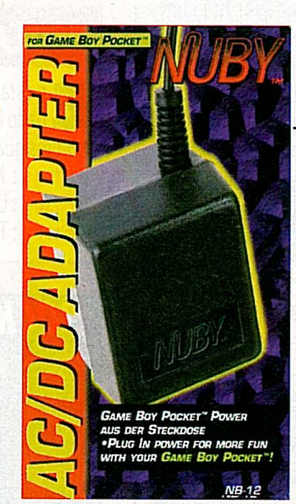
LIGHT MAG / 2.695 PTA

*Una excelente lupa para tu Game Boy Pocket, fabricada por **Nuby**.*



TRANSFORMADOR GAME BOY / 990 PTA

*Adaptador a corriente para tu Game Boy. Fabrica **LMP** y se vende a un precio increíble.*



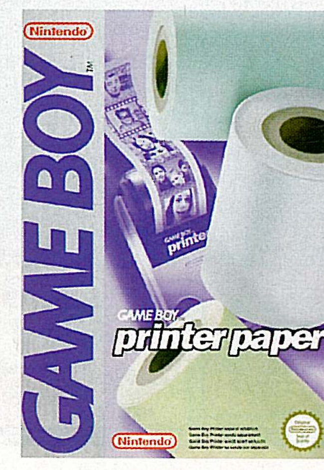
TRANSFORMADOR NUBY / 1.995 PTA

*Adaptador a corriente para tu Game Boy Pocket, diseñado por la compañía **Nuby**.*



HYPERBOY / 2.990 PTA

*Con este superperiférico de **Konami**, podrás **convertir tu Game Boy en una máquina recreativa**. Incluye stick, todos los botones... una pasada.*



PAPEL IMPRESORA / 1.490 PTA

*Como ya sabes, la Pocket Printer necesita unos **rollos de papel especiales**, que por supuesto se venden aparte.*

trucos en clave Nintendo

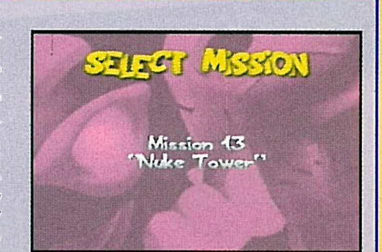
NINTENDO 64

■ Todos los trucos funcionan ■ Son los últimos disponibles ■ trucos.nintendoaccion@hobbypress.es

BUCK BUMBLE N64

No son trucos, no. Son Su Excelentísima Tramposidad lo que os traemos este mes para el abejorro preferido de los shooters. Introducid la siguiente combinación en la pantalla de presentación con la cruceta direccional: **Izquierda, derecha, arriba, abajo, dejad pulsado Z y seguid con derecha, derecha, izquierda, izquierda**. Oiréis un sonidín. Ahora, durante el juego, pulsad **A+B+R** para rellenar armas y energía.

Con **Z pulsado, haced derecha, abajo, abajo, derecha, soltad Z y seguid con derecha, arriba, abajo, izquierda, izquierda, arriba, derecha, derecha.** El mismo sonido curiosón, pero en este caso para elegir fase.

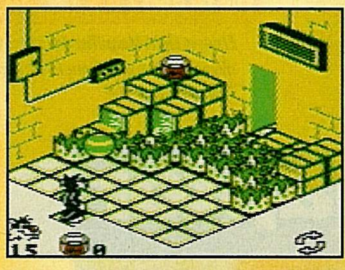




SYLVESTER & TWEETY GBC

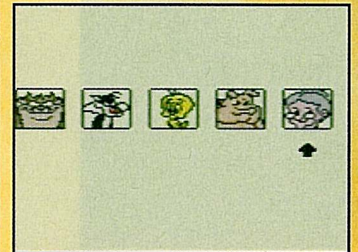
Siguiendo con gatos, a éste no lo destripéis, que necesita el estómago para "zamparse", de una maldita vez, al repelente polluelo. Para facilitarle el tema, allá van estos passwords por cortesía de **Ferrán Bals Moreno:**

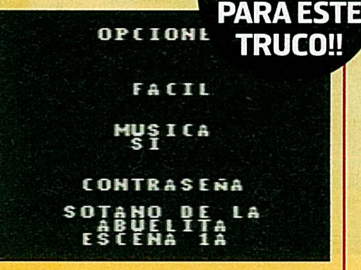
- **Nivel 1:** perro, abuela, piolín, taz, silvestre.
- **Nivel 2:** taz, silvestre, piolín, perro, abuela.





¡¡UNOS GUANTES PARA ESTE TRUCO!!





MEN IN BLACK GBC

Trucazos de quitarse el sombrero y ponerse un gorrito para festejarlo. Los devastadores señores de negro (ya, ya sé que el cura de tu pueblo tiraba fuerte de las orejas, pero no nos referimos a eso) estarán contentos.

- **Volar:** Introduce el password **0601.** Saldrá el mensaje de error, pero tú a jugar, y pulsa Select para volar.
- **Cañonazo:** Una vez que puedas volar, pulsa **A+Select.** Aparecerá un rayo al lado de tu número de vidas. Dispara y sujétate la almendra porque tiene "reprís". Repítelo tantas veces como quieras, tramposón.
- **Pasar de nivel:** Introduce como clave **2409.** De nuevo el mensaje de error, pero tú, pétreo. Empieza una partida y cada vez que pauses el juego y pulses Select pasarás al siguiente nivel.

Y, para terminar, todos los passwords:

- **NIVEL 2:** 2710
- **NIVEL 3:** 1807
- **NIVEL 4:** 0309
- **NIVEL 5:** 2705
- **NIVEL 6:** 3107
- **FINAL:** 1943



NBA LIVE 99 N64

Para ser el más original de entre tus amiguitos, deja pulsados estos botones mientras ejecutas un tiro libre:

- **C-izquierda:** tu jugador tira como una abuela principiante.
- **R:** el individuo se entretiene dando vueltecillas a la bola antes de tirar.

Si dejas pulsados ambos, tu tiro libre parecerá de todo menos un tiro libre.







MULAN GBC

En esta ocasión es **Mario González** el que se ha acabado el juego para poder cedernos, a cambio de unos bonitos guantazos, todos los passwords.

- **Fase 2:** JSFPW
- **Fase 3:** QGHXB
- **Fase 4:** TZDML
- **Fase 5:** RCVNJ
- **Fase 6:** PGDSH



¡¡UNOS GUANTES PARA ESTOS TRUCOS!!

POCKET BOMBERMAN GBC

El "bombero" de Hudson ya tiene la vida solucionada gracias a **Miguel González,** que nos ha cedido todos los passwords para jugar en el nivel que más nos apetezca. Tomad buena nota, que ya no habrá monstruo que se os resista.

FOREST	OCEAN	WIND	CLOUD	EVIL
1-1 7693	2-1 2805	3-1 0238	4-1 9156	5-1 3725
1-2 3905	2-2 9271	3-2 5943	4-2 2715	5-2 0157
1-3 2438	2-3 1354	3-3 6045	4-3 4707	5-3 5826
1-4 8261	2-4 4915	3-4 2850	4-4 7046	5-4 9587
1-5 1893	2-5 8649	3-5 8146	4-5 0687	5-5 3752







ISS 98 N64

Truquejos útiles y/o divertidos junto con alguna curiosidad tontilla para que el fútbol sea algo más que patear un pellejo mal cosido. Pues eso, a pasarlo pirata.

- **All Star Teams:** Cuando la inteligente frase "PRESS START" parpadee en la pantalla de presentación, introducid **arriba, C-arriba, arriba, C-arriba, abajo, C-abajo, abajo, C-abajo, izquierda, C-izquierda, derecha, C-derecha, izquierda, C-izquierda, derecha, C-derecha, B, A. Pulsáis START** con el gatillo apretado y el comentarista os gritará algún improperio. Ha funcionado.
- **Panzazo:** Para emular a vuestros ídolos sólo debéis pulsar alguna dirección en el pad a la vez que los botones de disparo, pase entre uno y otro, pase adelantado y tiro por alto justo después de que os entre algún contrario y no os derribe cuando tenéis el balón. Vuestro jugador se tirará a la piscina cual Butragueño en sus mejores tiempos. Antes un aviso, que no siempre sale bien.
- **Regate vacilón:** Mientras tengáis el esférico, pulsad el botón de arremetida y rotad el stick 360 grados. Aplaudirá hasta el árbitro.
- **Mira la que sé hacer:** Simplemente dejad pulsado el tiro por alto con el balón en los pies. El jugador se pondrá a hacer sus mejores movidas con la pelota en mitad del partido.
- **Rotar cabezas:** Pare que los jugadores se dejen ver el cogote de una vez, mantened **C-arriba mientras presionáis R o L.** Hacedlo en cualquier pantalla donde aparezcan cabezas (sin cuerpo) de jugadores.

Ah, con el viento del cierzo nos ha llegado el rumor de que **si ganáis la International Cup en dificultad nivel 4 ó 5,** aparecerán nuevos "caretos".





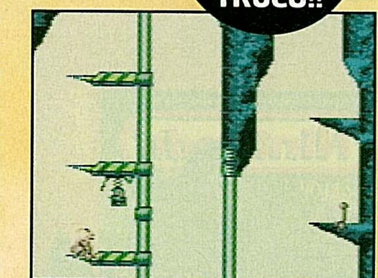


ODDWORLD ADVENTURES GB

iiUNOS GUANTES PARA ESTE TRUCO!!

Al rico guante de tela para el niño y la abuela. El niño es en este caso **Ismael Martín Portabales;** la abuela ya tiene sus guantes de calceta con encaje de bolillos. Estas claves os irán abriendo las puertas progresivamente:

JCBCM	SNCCM	TBKCL
JMBCC	SQCCP	TBTCB
JMCCB	SBCCT	TBTFD
SMCCL	TBFCQ	TBTGF



TUROK 2 GBC

Joaquín Tusquets se gana otro par por enviarnos todos los passwords del "indio peleón 2", por si no os gustaban las ventajas del mes pasado.

- **Nivel 2:** DVYLWKVYBS
- **Nivel 3:** GRYLWKWVZW
- **Nivel 4:** DRYLSRWVLC
- **Nivel 5:** GVZLSRSQLL
- **Nivel 6:** DVZLBVSQLN
- **Nivel 7:** GRZLBVSQLN
- **Nivel 8:** DRZLBVBQLN
- **Nivel 9:** GVYNBVBQLN

iiUNOS GUANTES PARA ESTE TRUCO!!

SILICON VALLEY N64

Ofrecer un nivel de bonus en un juego de plataformas no se consigue todos los días, así que, en la pantalla de seleccionar zona, **presionad Abajo, Arriba, Z, L, Abajo, Izquierda, Z y Abajo.** Deberíais escuchar un soniquete que confirma el funcionamiento del truco. Entrad en cualquier zona y salid de ella para volver a la pantalla de selección de nivel. Ahora tendréis abierto un **minijuego de marcianitos muy divertido.**

BIO FREAKS N64

iiUNOS GUANTES PARA ESTE TRUCO!!

Aquí tenemos todos los "fatalities" de este intestinal juego de Midway. No os toméis muy en serio estas cosas en las reuniones de amigachos, y... ¡tú, deja en paz a ese pobre gato, que al final la vas a liar!

- **Minatek:** adelante, atrás + C-izquierda + C-Abajo.
- **Zipper Head:** adelante, atrás + C-arriba.
- **Ssapo:** adelante, atrás + C-arriba + C-derecha.
- **Psyclown:** adelante, atrás, atrás + C-izquierda + C-abajo.
- **Sabotage:** adelante, atrás, atrás + C-arriba + C-derecha.
- **Bullzeye:** adelante, atrás + C-arriba.
- **Delta:** adelante, atrás + C-abajo.
- **Purge:** atrás, adelante, adelante + C-arriba + C-derecha.









WCW/nWO Revenge N64

Seguimos con los trucos para este simulador (nunca mejor dicho) de lucha libre. Si el mes pasado os ofrecimos nuevos luchadores, este mes os damos la oportunidad de manejar a los managers de estos señores bestias, que tampoco se quedan cortos en cuanto al adjetivo de los primeros.

En el escenario **Nitro Arena,** podéis hacer que, una vez fuera del ring, el luchador contrario se cuele por la puerta por la que habéis entrado. Para ello, enganchadlo y lanzadle contra el hueco de entrada. Veréis cómo desaparece y vuelve en pocos segundos corriendo.

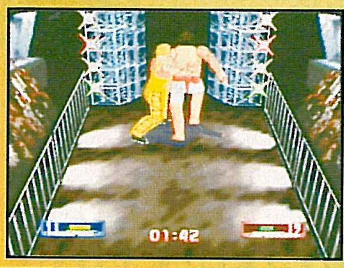
Para jugar con los managers, enchufad cuatro mandos y elegid a dos luchadores que lleven al mánager al ring. **Pulsad Z en el mando 3 o el 4,** y pasaréis a manejar, con ese mando, al mánager del luchador.

Para jugar con **THQ MAN,** escoged a **AKI** y pulsad **C-Abajo**. Veréis a otro tipo como AKI MAN, pero éste vestido de riguroso negro.

Para hacer burla a las provocaciones del oponente, rotad el stick en la dirección contraria a las agujas del reloj. Haréis exactamente el mismo movimiento que el anonadado oponente.

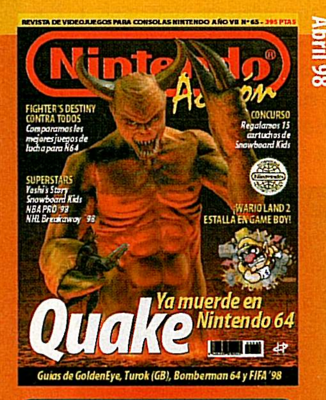








Todos los trucos del mundo....



Abril 98

NA 65

Guías: •Turok GB •FIFA 98 •GoldenEye •Bomberman 64



Mayo 98

NA 66

Guías: •Duke Nukem 64 •Turok GB



Junio 98

NA 67

Guías: •Duke Nukem 64 •Lufia •Yoshi´s Story •Tetrisphere



Julio 98

NA 68

Guías: •Duke Nukem 64 •Lufia •Yoshi´s Story •Goemon



Agosto 98

NA 69

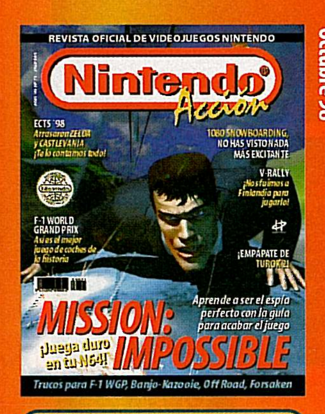
Guías: •Duke Nukem 64 •Lufia •Yoshi´s Story •Goemon



Septiembre 98

NA 70

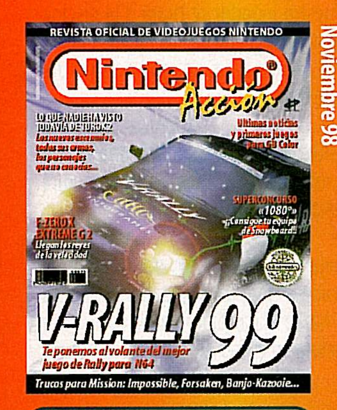
Guías: •Duke Nukem 64 •Lufia •Yoshi´s Story •Goemon •MK4



Octubre 98

NA 71

Guías: •Forsaken •Mission: Impossible



Noviembre 98

NA 72

Guías: •Forsaken •Mission: Impossible •Cruis'n World



Diciembre 98

NA 73

Guías: •Forsaken •Mission: Impossible •Turok 2

Enero 99

Regalo Vídeos con los lanzamientos de N64 para 1999

NA 74

Guías: •Legend of Zelda •Turok 2 •Mission: Impossible •Bomberman Hero



Febrero 99

NA 75

Guías: •Legend of Zelda •Mission:Impossible •F-Zero X •Bomberman Hero •Turok 2



Marzo 99

NA 76

Guías: •Legend of Zelda •F-Zero X •Turok 2 •V-Rally 99

La revista oficial de Nintendo te da más Acción.

GALERÍA de COTILLAS





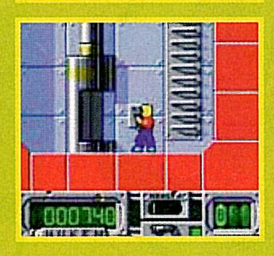


ROAD RASH 64. Seguro que no os lo habíais creído. ¿Cómo que Road Rash 64 a estas alturas?, ¿y encima con Expansion Pak? Como ya me lo imaginaba, he decidido traer pruebas y datos. Lo ha licenciado THQ, lo está desarrollando la compañía **Pacific Power & Light**, tendrá nuevos modos de juego, chicas moteras y policías pone-multas, y podrán jugar **cuatro jugadores** a la vez.

RESIDENT EVIL 2. Parece que nadie está haciendo una valoración como se merece del anuncio (por otra parte algo velado) de que **Resident Evil 2** está en pleno desarrollo para Nintendo 64. ¿Es que nadie se lo cree? Señores, he leído que el juego viene, que lo está haciendo la gente de **Angel Studios** (los de Ken Griffey), y que sólo será el principio de las maravillas que va a lanzar Capcom para nuestra máquina (aunque lo de **Contra** está más perdido que la Guerra de Cuba).

DUKE GBC. El tío **Duke** también va a salir en **Game Boy Color,** por la gloria de la **GTI.** Se ha hecho pequeño y algo rechoncho, pero tiene una pinta divertidísima. Serán 16 niveles de plataformas, acción, armas, secretos y un toquecito de humor. ¿Para **junio?** Eso dicen...





NUEVO JUEGO DE F-1. **Electronic Arts** se ha hecho con la licencia de la **FIA** para desarrollar un F-1 oficial. El tema incluye escuderías, nombres de los carroceros, coches, circuitos, todo real como la vida misma. Han dicho que será algo multiplataforma, así que es de esperar una versión N64. Ozú, con el gato que la tienen a la pobre consolita.

MICHAEL OWEN ES LA ESTRELLA. El jugador del Liverpool ya tiene su propio videojuego. Se llama **World League Soccer** y me da en la nariz que siguiendo la tradición de mal fario que tienen estas cosas, el chaval no va a dar pie con bola a partir de ahora. La versión N64 es un desarrollo de **Silicon Dreams,** será en plan simulador y tendrá nombres reales.





NUEVOS TUROK. Dos, para ser exactos, cuentan los rumores. El primero llegaría en **diciembre** de este año, si las fuentes generalmente bien informadas me han informado bien. Pero no se llamaría Turok 3, sino otra cosa. Ni sería un shooter 3D, sino un **deathmatch** a disputar en variados escenarios con multitud de personajes. El siguiente Turok, el bueno, el tercero, **llegaría en el 2.000 ó 2.001.** Y será lo que esperamos, justo lo que esperamos.

RAINBOW SIX. Echad un ojo a las pantallas de aquí abajo y mirad que cosita más alucinante va llegarnos este invierno. Se llama Rainbow Six, y es un



arcade de acción con toques de estrategia que ha desarrollado **Red Storm. Ellos mismos lo convertirán desde PC.**

MONSTER TRUCKS EN CAMINO. Y en buena manos: lo hacen **Gathering of Developers,** un grupo liderado por el ex diseñador de Iguana, Rob Cohen, junto a uno de los autores de Pilotwings 64, Mike Panoff, y uno de los líderes de Terminal Reality, Mark Randel. Base no le falta, ni coches, ni barro, ni espectáculo asegurado con un modo **4 jugadores impresionante.**



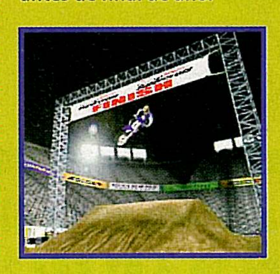


RETRO STUDIOS. Cositas interesantes sobre la **nueva máquina de Nintendo.** Uy, he dicho nueva máquina. Esto... no sé... bueno, yo os cuento lo que he



leído. Se ha creado una compañía de nombre **Retro Studios que va a trabajar para Nintendo. Pero no para la de 64 bits,** sino para... ¿para cuál? El caso es que buscan programadores, artistas gráficos, para trabajar en los Estados Unidos...

SUPERCROSS 2000. El penúltimo título en el que trabaja Acclaim es un atrevido cartucho de **motocross,** con el campeón **Jeremy McGrath** de protagonista. Si todo va bien, verá la luz antes de final de año.





LA REVISTA OFICIAL
PARA LOS USUARIOS DE NINTENDO TE OFRECE
DOS DIFERENTES
OFERTAS DE SUSCRIPCIÓN.
1
1.- POR SÓLO 6.000 PESETAS RECIBIRÁS EN CASA LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO DE COLORES PARA TU NINTENDO 64 QUE EN LAS TIENDAS CUESTA 6.000 PESETAS.
2
2.- SI YA TIENES TUS MANDOS APROVÉCHATE DEL 25% DE DESCUENTO (4.740 -25%=3.555 PESETAS). RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 9.
ENVÍANOS TU SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN POR CORREO (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) O LLÁMANOS DE 9H A 14.30H. O DE 16H A 18.30H A LOS TELÉFONOS (91) 654 84 19 Ó 654 72 18. SI TE ES MÁS CÓMODO TAMBIÉN PUEDES ENVIARNOS EL CUPÓN POR FAX AL NÚMERO (91) 654 58 72 O POR CORREO ELECTRÓNICO EN LA DIRECCIÓN E-MAIL: suscripcion@hobbypress.es
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO
Nintendo® Acción











EL MEJOR FICHAJE PARA TU CONSOLA



KONAMI. Orense 34, 9º. 28020 MADRID Teléf.: 91 556 28 02 Fax: 91 556 28 35